SUPER TRUCOS

SUPERJUEGOS

Nº 8

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento

RESIDENT EVIL 2

Te destripamos el juego más alucinante del momento. Este mes, los escenarios A de Claire y Leon al completo.



- **M. NINJA: STARRING GOEMON.** La guía completa del crack de Konami.
- **ESPECIAL TRUCOS** para todos los juegos de la serie Platinum.

SUPLEMENTO GRATUITO

RESIDENT EVIL 2 /4/





Darte un paseo por las estancias de la comisaría de Raccoon City es algo así como ir de visita a la casa de soltero de THE PUNISHER, eso sí, sin tanta cucaracha ni película subida de tono. Para que podáis sacar todo el partido a un juego con tantos finales y variaciones como éste, R. DREAMER se ha dedicado en cuerpo, alma y muñones a analizar el juego y os ofrece la primera parte de una guía en la que os cuenta cómo acabarte el juego con los dos personajes principales en el primer escenario. El mes que viene os explicaremos lo mucho que queda.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON /32/



Este juego ha acaparado gran parte de las portadas de medio mundo de las revistas dedicadas a la máquina de NINTENDO. NEMESIS está dispuesto a ahorraros esfuerzos y os cuenta pormenorizadamente, para alegría de los que no dominéis el idioma de Shakespeare y Benny Hill, cómo avanzar por todo el Japón, resolviendo los entuertos causados por unos alienígenas bailongos. Otros problemas de mayor calado moral, como la adicción de MAVERICK al show de José Luis Moreno, tienen más difícil solución.

SUPERTRUCOS /58/

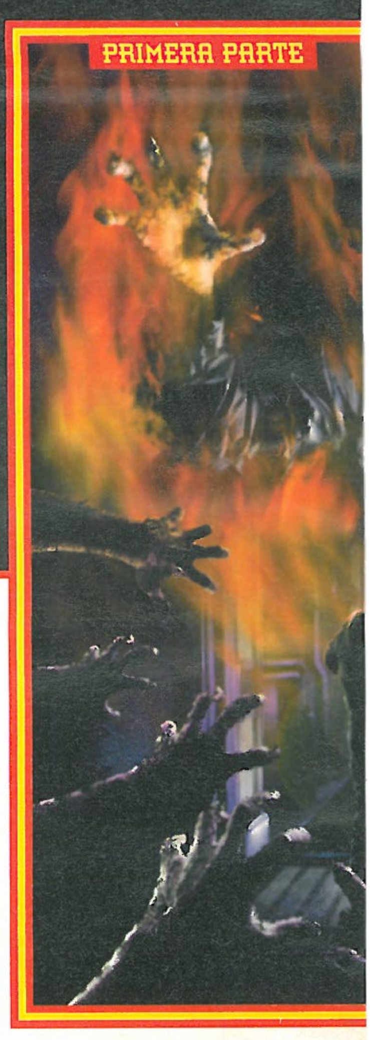


Debido al éxito de las diferentes series de juegos Platinum para PLAYSTATION, hemos dedicado íntegramente nuestros trucos a esos juegos que os acabáis de comprar por su fenomenal precio y que no sabéis dónde encontrar trucos.

RESIDENT E

HA MERECIDO LA PENA ESPERAR PARA TENER EN NUESTRAS MANOS LA PRIMERA COPIA EN CASTELLANO DE TODO UN JUEGAZO. EN ESTE NUMERO TE ADELANTAMOS UNA GUIA COMPLETA DEL PRIMER ESCENARIO DEL JUEGO, TANTO PARA CLAIRE COMO PARA LEON. EN EL LIBRO DEL MES QUE VIENE SERAN REVISADOS EL SEGUNDO ESCENARIO Y LOS MODOS HUNK Y TOFFU.

PRIMERA PARTE



Unos breves consejillos antes de empezar. Para los que estén obsesionados con el RANKING, si deseas obtener un ranking A deberás hacer lo siguiente: Termina el juego en menos de tres horas, grabando menos de seis veces, y sin usar armas especiales (con balas infinitas) ni sprays de primeros auxilios. Esto último no es descabellado si hacemos un uso inteligente de las hierbas. Una hierba roja y una verde equivalen a un spray. Eso sí, para obtener recompensas, como armas con munición infinita, tendrás que jugar en normal.



PLAYSTATION
CAPCOM
SURVIVAL HORROR



RACOON CITY

Tras la aparatosa llegada a la ciudad, avanza esquivando a los zombies. No tardarás en llegar a una tienda de armas. Primero recoge la munición que hay a la derecha y después la de la izquierda. Ahora tienes dos opciones. Puedes abandonar la tienda o liquidar a los zombies para conseguir la escopeta (Leon) o la ballesta (Claire), del cuerpo del dueño. De todas formas, puedes conseguir estas armas más adelante en el juego. Deja la tienda atrás, avanza por el pasillo con la cancha de baloncesto hasta el final. Aquí, una ambulancia te cierra el paso. Busca en su interior y obtendrás un cargador. Da buena cuenta de los zombies que estaban en la cancha. Continúa por la pista, sube por las escaleras y cuando llegues al otro lado registra la basura que hay en la esquina antes de saltar por los contenedores y tener otro enfrentamiento con los muertos vivientes, para conseguir más balas. Al abandonar esta zona te hallarás en una plaza. El camino está bloqueado por un autobús. No lo dudes e introdúcete en él. Nada más subir verás otro cargador en los asientos traseros. Ten cuidado, dos zombies tapan la salida del autobús y deberás matarlos antes de continuar. Una vez fuera, cárgate a todo lo que se te ponga por delante. Hay

unos cuantos zombies ahí fuera y resulta casi imposible esquivarlos. Finalmente, entra en las dependencias de la comisaría. En vez de avanzar de frente, si bajas por las escaleras que hay a tu izquierda evitarás a dos zombies. Cuando salgas por el otro lado de este pasillo encontrarás la primera planta verde para recuperar energía, al inspeccionar la jardinera (1). Ahora, debes adentrarte en la auténtica pesadilla que te aguarda en las salas de la comisaría de Racoon City.



la de espera hay un baúl para aligerar equipaje de cosas inútiles (esto, ejem..., el cuchillo). Cerca de la puerta podrás ver un cajón. Claire puede abrirlo con la ganzúa para recoger un (3) spray, mientras que Leon deberá tener una llave pequeña si quiere llevarse la munición



COMISARIA PLANTA 1

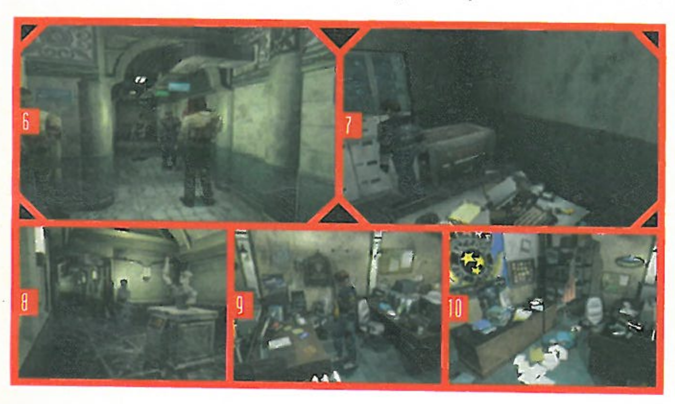
El vestíbulo de la comisaría es una buena oportunidad para salvar en el mostrador. En la segunda puerta de la izquierda vas a obtener la tarjeta azul (2) que permite abrir las puertas del vestíbulo desde el ordenador. Primer objetivo, dirigirse a la sala oeste (a tu izquierda). En la sala de espera hay un baúl para aligerar equipaje de cosas inútiles

extra. En el siguiente corredor registra el cuerpo del policía(4), que guarda un cargador que ya no necesita. Si tienes en tu poder la escopeta o la ballesta, enfréntate al licker. En otro caso, sal corriendo hasta el final del pasillo para abandonarlo cuanto antes. Podrás recoger una hierba verde cuando vuelvas con la artillería pesada. Tras pasar la puerta te hallarás en un pa-

sillo con las ventanas selladas con tablones. A mitad de camino hay una puerta. Por ahora, sólo merece la pena entrar si vas con Leon. Al tener el mechero incorporado a su inventario puede resolver el primer puzzle del juego. Al fondo de esta sala hay una pequeña habitación con un cuadro (5). Si enciendes la chimenea, un diamante rojo aparecerá del interior del óleo. Ahora podemos continuar nuestro camino hacia el oeste. Más zombies (6). Termina con ellos y junto a las escaleras entra en la habitación oscura

COMISARIA PLANTA 2

Al final del corredor te encontrarás con tres estatuas (8). Una sostiene el segundo diamante rojo con su mano derecha. Para que lo suelte tienes que empujar a las otras dos hasta su correspondiente losa (de color diferente al resto del suelo). Pero has de hacerlo de forma que ambos bustos queden mirando hacia el centro de la habitación. Si lo has hecho correctamente el diamante es tuyo. La puerta da paso a otro pasillo que sirve de antesala a



donde podrás revelar los carretes de fotos que encontrarás más adelante. Antes de entrar, no olvides las dos plantas verdes que hay junto a la puerta. Dentro puedes salvar, utilizar el baúl para dejar los items que no sean necesarios por ahora e inspeccionar uno de los armarios que oculta un cargador (7). Guarda la partida y dirige tus pasos hacia la segunda planta.

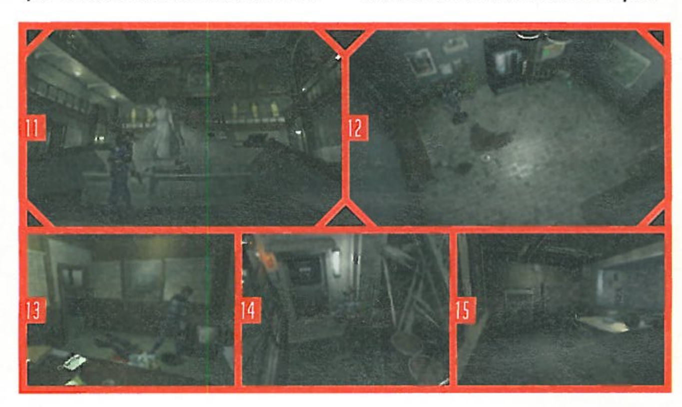
la biblioteca (sólo puedes pasar con una llave especial) y a la sala del grupo S.T.A.R.S. Es aquí hacia donde debes dirigirte. Después de disfrutar con los gráficos empleados para diseñar esta habitación, ve a por el informe y la medalla del Unicornio que hay sobre la mesa de Chris Redfield(9). Bajo el póster de S.T.A.R.S. (10) hallarás un cargador. En el armario a la izquierda de la

puerta está la escopeta (o granadas si eres Claire). Leon puede conseguir un item extra. Se trata de un spray oculto en el botiquín. Es hora de retroceder de vuelta hasta el vestíbulo principal.



COMISARIA PLANTA 1

Coloca la medalla del Unicornio en la estatua de la fuente (11). De la vasija caerá la llave de Picas que te dará acceso a dos habitaciones nuevas que visitarás más tarde. Por el momento, lo mejor será investigar lo que se esconde detrás de la única puerta que aún no has abierto en el vestíbulo. Salva si no lo has hecho anteriormente y entra en el ala este de la comisaría. Apunta bien y elimina a los zombies del pasillo. Junto a la máquina de refrescos puedes recoger una planta verde (12). Pero antes entra en la primera puerta azul que hay en la zona.



Son las oficinas de la comisaría. Aquí puedes hallar un tampón de tinta y, en la caja fuerte (13) (cuya combinación es 2236), un mapa de la comisaría, cartuchos (Leon) y granadas (Claire). En el pasillo posterior de las oficinas hay un policía muerto con más munición. La puerta metálica conduce a unas escaleras que comunican con la segunda planta. La puerta de arriba está cerrada por el momento, pero si andas mal de salud puedes obtener unas cuantas hierbas verdes (14). Al regresar al pasillo por donde accediste a las oficinas avanza hasta encontrar una puerta metálica, por el momento inaccesible. Sólo puedes introducirte en una sala de interro-

gatorios (15). En ella hay un cargador (Claire) y una llave pequeña (Leon). Cuando salgas no olvides recoger una hierba roja junto a la puerta verde y regresa al vestíbulo. Continúa hasta el corredor donde apareció el primer licker. Ahora que tienes la llave de picas puedes abrir la puerta metálica. Empuja la escalerilla hasta el archivador del fondo para coger una manivela (16). Si inspeccionas la habitación hallarás un tampón de tinta que te permite grabar y un cargador con balas para la pistola (Leon).

encontrarás munición (17). En el aparador junto a la puerta están las piezas para la escopeta (Leon utilizando llave pequeña) o granadas (Claire). Por fin, has llegado a la biblioteca. La mesita con un jarrón encima oculta un cargador (Leon) y una hierba roja (Claire). Sube por las escaleras y camina hasta el final del pasillo. De esta forma accederás a una zona secreta de la biblioteca. Contempla el cuadro (18) para ver cómo has de colocar las estanterías. Para salir de este lugar pulsa el botón (19) rojo. Colócate



COMISARIA PLANTA 2

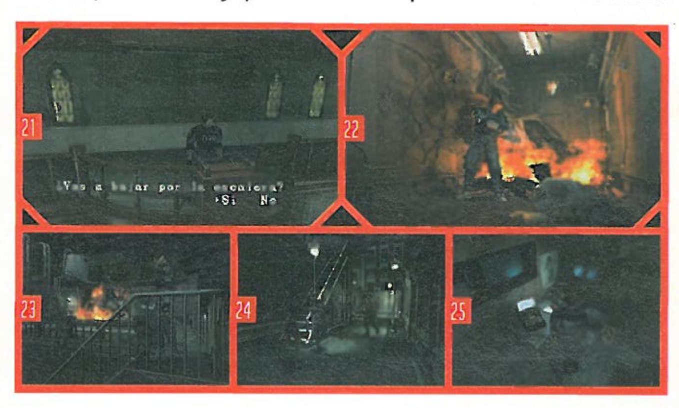
Aprovecha para guardar partida en la sala oscura y asciende por las escaleras hasta el corredor de la sala del grupo S.T.A.R.S. La puerta del fondo te dejará paso con la llave de Picas. Tras un poco de diversión con los zombies camina por el estrecho pasillo con una puerta bloqueada con tablas al final. En el armario

frente a la estantería (20) pegada a la puerta que te sirvió de entrada. Muévela hacia la derecha, la siguiente también y el cuadro te revelará sus secretos. Para Leon el enchufe Alfil, la primera de cuatro piezas de ajedrez que te servirán para abandonar la comisaría por un salida de emergencia. Claire hallará la Piedra Serpiente, que junto con dos piedras más serán utilizadas

con el mismo propósito que las piezas de ajedrez pero en distinta zona. Si tienes en tu inventario la manivela puedes subir a la tercera planta, la torre del reloj, y bajar las escalerillas para acceder a un piso superior. Por ahora, es lo único que puedes hacer aquí.



La doble puerta de la biblioteca da acceso al pasillo que circunda el vestíbulo uniendo el ala oeste con la este. A mitad de camino puedes activar una escalerilla de emergencia (21) que sirve de atajo para descender al vestíbulo. En la próxima habitación se puede salvar. Claire encontrará el mechero y Leon una llave pequeña. Cuando abandonas está habitación el corredor se bifurca. A tu izquierda encontrarás el muro roto por el helicóptero en llamas (22). A tu derecha, una puerta que da a una serie de pasillos que conducen hacia el heliódromo donde está el helicóptero y la escalera que comunica la segunda planta con la oficina de la comisaría. Elige el camino de la derecha. Abre la primera puerta metálica, que estaba cerrada, pero no entres. Continúa avanzando hasta llegar al heliódromo (23). Baja por las escaleras hacia la parte trasera de la comisaría.



CALLEJON

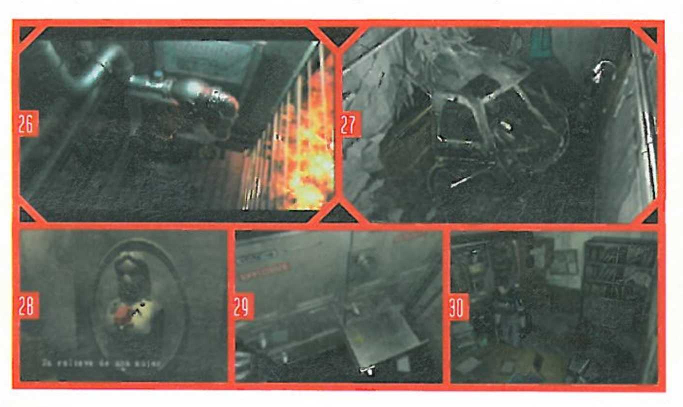
La mejor táctica a emplear en esta zona es esquivar a los zombies (24). Resulta bastante sencillo, y ahorramos las balas para otro momento. En la caseta del fondo hallarás (25) una manivela para válvulas (REVISAR), tampón de tinta, un cargador (Leon) y la ballesta (Claire). Vuelta al hogar.

COMISARIA PLANTA 2

Nada más subir al techo, utiliza la manivela en las tuberías (26) que hay al lado del helicoptero y extinguirás el fuego. En el helicóptero hay un cargador con munición. Regresa por el pasillo hasta la habitacón donde puedes salvar. Ahora, el helicóptero no bloquea el camino hacia la puerta del almacén (27). Entra, asegurándote de llevar los dos diamantes rojos en la mochila. Colócalos en las efigies femeninas que hay al fondo de la estancia (28)

COMISARIA PLANTA 1

Dirige tus pasos hacia la primera planta en el ala oeste de la comisaría. Avanza hasta llegar al almacén de armas. Está al fondo del pasillo de la sala oscura. Abre la puerta con la llave Diamante y prepárate a disparar a mansalva, a menos que te guste que te mordisqueen el cuello con saña. Una vez limpio el lugar, Leon conseguirá cartuchos de escopeta y un carrete fotográfico. Claire hallará explosivos (29), flechas para la ballesta y el mismo carrete.



y el pecho de la estatua central se abrirá para que Leon consiga el enchufe Rey y Claire, por su parte, la primera mitad de la Piedra Jaguar. En unas cajas estará brillando la llave Diamante que abrirá dos habitaciones más de la comisaría. Leon puede obtener una caja de cartuchos para su escopeta inspeccionando los cachivaches apilados a la derecha de la habitación.

Por la otra puerta del almacén entras en la oficina donde conseguiste la tarjeta azul al principio de la aventura. De nuevo, un poco de acción. Leon obtiene la llave Corazón, un cargador de las taquillas (30) y una planta verde. Claire consigue lo mismo pero en vez de la llave encontrará el detonador. Combina el detonador con los explosivos en tu inventario.

Con la llave corazón es posible acceder a los sótanos de la comisaría. Pero Claire todavía tiene que realizar una misión para conseguirla. Antes, (para ambos personajes) acude a la sala de interrogaciones que no podías abrir en el ala este, la que tiene una puerta metálica (31). En su interior encontrarás más objetos imprescindibles en tu aventura. Leon obtiene el Enchufe Torre, un spray y un trozo de cable enrollado. Para Claire, la Piedra Aguila y también el cable.



blar con él entra por la segunda puerta de la estancia. En la última habitación hay un pequeño baúl rosa que contiene un spray. Cuando vuelves a la oficina Irons se ha marchado y la llave corazón está encima de su mesa. Finalmente, descendemos a los sótanos.



COMISARIA PLANTA 2

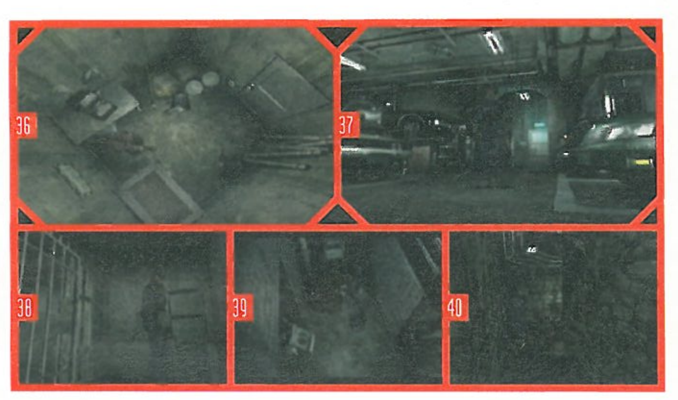
Ahora nos centraremos en Claire y su búsqueda de la llave Corazón. Dirígete rápidamente hacia la puerta destrozada junto al helicóptero (32). Equipa tu inventario con la combinación de detonador y explosivos. Colócalos junto a la puerta y despejarás el camino hasta la oficina del jefe Irons (33). Después de ha-

COMISARIA: SOTANOS

Para descender a los sótanos de la comisaría, ve hacia la oficina de la sala este. Pasa hasta el pasillo posterior y abre la puerta de la derecha (34). En el descansillo hay unas escaleras que descienden. Tras ellas unas estanterías (35) en las que Leon encontrará cartuchos de escopeta. La puerta no la puedes abrir

hasta que tengas la llave de Tréboles. Baja por las escaleras. Tres perros te esperan en los oscuros pasillos. Cuando salgas al corredor principal gira hacia la izquierda. Pasa la primera puerta y finalmente, desciende por la trampilla a un nivel inferior. Aquí hay una habitación para salvar con un baúl (36). Leon no necesita hacer nada aquí, pero puede guardar la partida antes de regresar al corredor principal. De nuevo pasamos a Claire, ya que esta parte es exclusiva para la hermana de Chris. Nada más abandonar la habitación para salvar se encontrará con Sherry. Esta saltará por un conducto de ventilación y la niña estará bajo tu control.

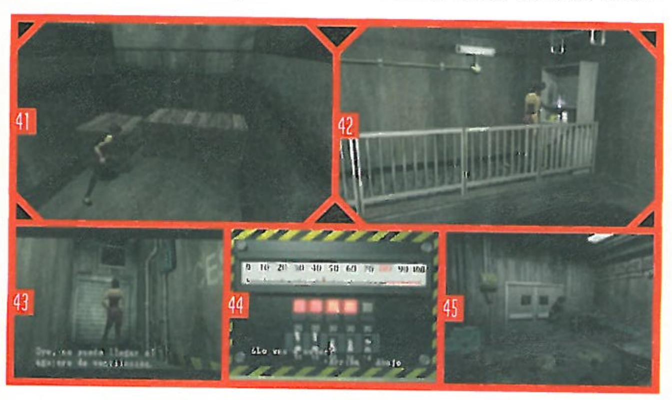
Leon, mientras tanto, tendrá que volver al pasillo principal y salir por la puerta del fondo para llegar al aparcamiento de la comisaría (37). Aquí ayudará a Ada a empujar un furgón policial y accederás a la zona con las celdas. Al fondo del corredor hay una puerta que da a los calabozos. Aquí, después de hablar con Ben, un periodista, recoge una palanca de hierro (38) de la estantería. Vuelve sobre tus pasos hasta la primera puerta metálica que encontraste en este pasillo. Es la perrera. Al fondo hay una trampilla que puedes abrir con la palanca (39). Si eres un «titán de la pradera», también hay plantas al fondo de la perrera, pero deberás luchar contra los dobermans Jojo y Rocket. Ya puedes descender hasta las catacumbas. Supongo que estarás entrenado y que no será ningún problema esquivar a estas arañuelas (40) con soltura. Sube por las escaleras. A tu izquierda podrás hallar una maravillosa habitación donde salvar tus avances. Continúa de frente y verás otra puerta. Entra, inspecciona la sala y vuelve a salir. Ada estará esperando a Leon. Le ayudas a saltar por un hueco en la pared y el control pasa a Ada.





ADA Y SHERRY

Aunque ambas salen por sitios distintos, su misión será prácticamente la misma. Una diferencia, con Ada puedes cargarte a los perros, mientras que Sherry se limitará a sortearlos. Después, las dos han de llegar a una habitación con tres cajas de madera en el fondo. Empuja las cajas (41) de forma que queden en línea pegadas a la pared. Sube y acciona el mecanismo que llena de agua el hueco con las cajas. Estas formarán un puente para pasar al otro lado y coger la llave de Tréboles en la estantería (42). Además, Sherry encontrará granadas en la sala por la que entró Ada. Y ésta última hallará cartuchos de escopeta si desciende al lugar que sirvió de entrada a la niña. Finalmente, cada una regresa al punto de partida y lanza los items a su correspondiente compañero (43).



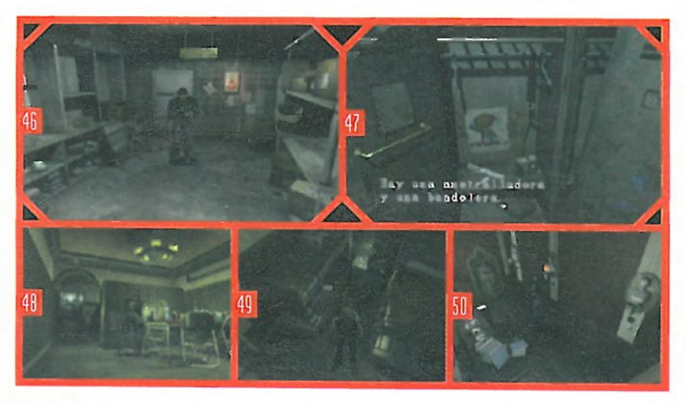
COMISARIA: SOTANOS

Una vez que Claire y Leon tienen la llave Tréboles pueden dirigirse hacia el pasillo principal por el que bajaste de la comisaría. En esta zona hay tres puertas. La primera que encuentras necesita corriente eléctrica y una tarjeta especial para abrirse. En la siguiente puedes activar el generador (44) para que funcione el dispositivo de las tarjetas. Hazlo pulsando los interruptores en el siguiente orden: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA. La tercera puerta se abre con la llave Tréboles. Es la sala de autopsias (45) de los forenses. Si buscas en el mueble detrás de las camillas encontrarás la

tarjeta que necesitas para abrir la última puerta de esta sección. Pero cuidado, cuando llegues al mueble los zombies que había tumbados en el suelo avanzarán hacia ti. En cuanto te libres de ellos vuelve con la tarjeta e introdúcete en el almacén de armas (46). Encontrarás varios cargadores, cartuchos (Leon), flechas (Claire) y un armario con dos objetos de gran valor (47). El primero es una ametralladora que puede ser una gran adquisición para tu arsenal particular. El segundo es una mochila que aumenta la capacidad de tu inventario de ocho a diez casillas, de forma que tengas que depender menos de los baúles. Lo mejor es elegir uno de los dos objetos y dejar el otro para que lo utilice Claire o Leon (dependiendo de con quien juegues por primera vez) en el segundo escenario del juego. Después de haber revisado los sótanos dirígete de nuevo hacia la primera planta de la comisaría.

COMISARIA PLANTA 1

Nada más subir por las escaleras recuerda que había una habitación que aún no has inspeccionado (48). En su interior encontrarás un spray en las taquillas de la primera estancia. El dormitorio guarda un tesoro inestimable para acabar el juego, el Magnum (49). Un revólver de un potencia tremenda, ideal para cargarse a los jefes finales. Esto en lo que se refiere a Leon. Claire, por su parte, obtendrá granadas de ácido. Abandona el lugar y, ahora sí, encamínate hacia la puerta verde que hay junto a las salas de interrogatorios. Incorpora el mechero a tu inventario porque te va a hacer falta (sólo Claire). Tras deshacerte del incordiante bichejo que habita esta sala de prensa, enciende el horno y prepárate para activar las lámparas (50) de gas en el orden correspondiente. Si has inspeccionado la sala habrás localizado un



cuadro. En el está el orden correcto que es el siguiente, «Reina, Rey, Jota». Es decir, 12, 13 y 11. El cuadro dejará caer un engranaje. Cógelo junto con el rollo fotográfico y abandona la habitación.

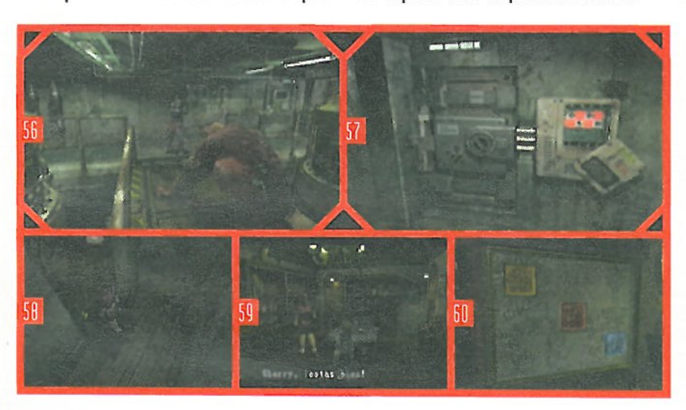
COMISARIA PLANTA 2

Mientras marchas hacia la biblioteca no te olvides de salvar. Algunas cosas han cambiado en la comisaría en lo que se refiere a sus inquilinos. Varias zonas estarán guardadas por lickers, así que anda con sigilo y mucha precaución. Por el momento no utilices el Magnum, será mejor guardarlo para el primer jefe final del juego. Si no has usado antes la manivela para bajar la escalera (51) que conduce a la torre del reloj, asegúrate de llevarla contigo, la vas a necesitar. En cuanto llegues a la biblioteca una secuencia mostrará a los zombies (52) entrando a la comisaría por las ventanas rotas. Después sube hasta la torre del reloj. Descubrirás que en la maquinaria (53) falta un engranaje, justo el que acabas de encontrar en la sala de prensa. Colócalo en su sitio y la puerta metálica de la derecha se abrirá revelando el último trozo de la Piedra Jaguar (Claire) y el Enchufe Caballo (Leon) (54). En este preciso instante, nuestros héroes están preparados para abandonar la comisaría a través de la red de alcantarillado. Claire a través de la oficina del jefe Irons y Leon por uno de los túneles que hay cerca de los calabozos. Tiempo para descansar, tomarse un refresco, salvar partida y a rezar, que ahora viene lo bueno.



COMISARIA: SOTANOS

Leon se dirige hacia los sótanos. Antes de nada ve a investigar como se encuentra Ben (55), el periodista encerrado en una de las celdas. Se sucederán unas secuencias con la misteriosa Ada (¿alguien recuerda que su nombre aparecía en el primer RESIDENT EVIL en una contraseña?), intercambio de noticias por radio con Claire y ¡listos para la acción! Ve a la perrera, desciende por la trampilla, saluda a las arañas y sube por las escaleras. Ahora sí que tes de que puedas introducir alguno de los enchufes, la bestia aparecerá con una espectacular transformación (sobre todo en lo que a tamaño se refiere). Seis tiros con el Magnum acabarán con su vida. Durante su metamorfosis, este ser suelta unas pequeñas crías que pueden resultar un poco pesadas. Si al terminar con el «pequeñín» aún siguen vivas, bastará con correr para pisarlas o dispararlas con la pistola normal. Ahora, coloca las fichas en su lugar (57) y un mundo nuevo te espera tras la puerta sellada.



te recomiendo que guardes partida. Equipa tu inventario con los cuatro enchufes, el Magnum y algún objeto que te ayude a recuperar energía (hierbas verdes o spray), no creo que las necesites pero nunca está de más prevenir. Sal de la habitación y penetra en la sala donde has de colocar los enchufes con piezas de ajedrez y donde te aguarda el primer jefe final del juego (56). An-

COMISARIA PLANTA 2

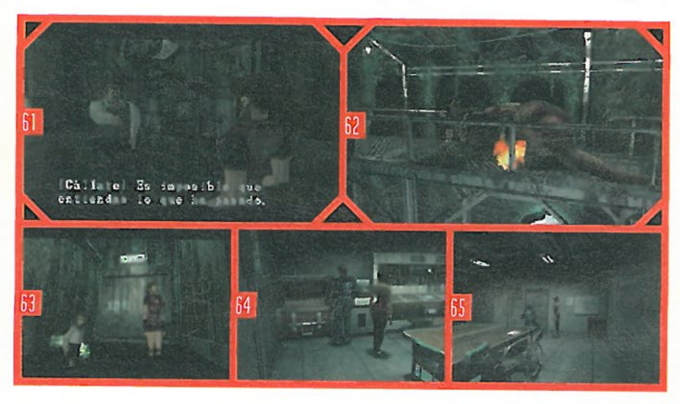
Claire tampoco se librará de este enfrentamiento. Después de abandonar la torre del reloj debes ir hacia la oficina del jefe Irons (58). Allí se encontrará de nuevo con Sherry (59). Tras el feliz reencuentro, inspecciona el cuadro que hay detrás de la silla de Irons. Revelará un panel con tres huecos (60). ¿Adivina

que tienes que poner ahí? ¡Muy bien!, las tres piedras que has encontrado anteriormente y que no has olvidado introducir en tu inventario. La piedra azul está partida, pero no importa. Bastará con combinar ambas piezas en el inventario. Al situar las piedras una puerta secreta se abrirá dando paso a un ascensor. Salva si no lo has hecho anteriormente, equípate con el lanzagranadas y munición. Desciende por el ascensor y alcanza la sala de taxidermia donde está Irons (61).



ALCANTARILLADO

Retornamos con Leon que avanza, junto a Ada, por la red de alcantarillado bajo la comisaría. Enseguida llegarás a la habitación del supervisor de la zona norte (64). Un buen lugar para salvar, con un baúl, ba-



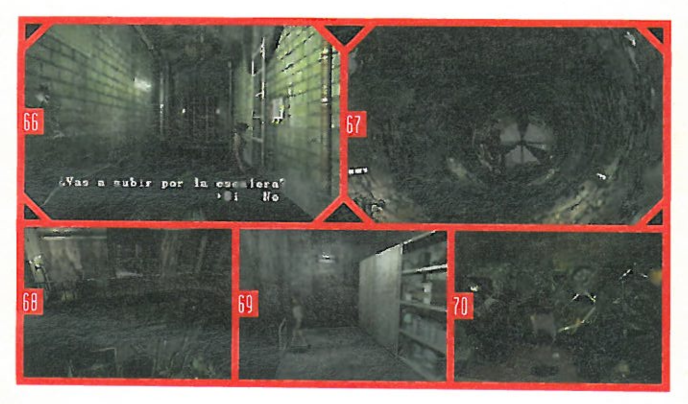
Tras la charla, baja por la escalerilla y enfréntate a la primera bestia infernal del juego (62). Al terminar con ella vuelve a por Sherry. En uno de los extremos de la plataforma donde liquidaste a la bestia hay un botón que hará descender una escalerilla. Ahora estás en las alcantarillas junto a la niña (63). La inesperada apertura de un desagüe hace desaparecer a Sherry.

las, un spray y una salida secreta. Está tapada por un armario (65). Puedes empujarlo, hacia cualquier lado y descender a un almacén. Primero enciende los quinqués con el mechero y cuando se hayan disipado las tinieblas busca para obtener como recompensa una caja de cartuchos para escopeta y un cargador para el Magnum. Una vez que te hayas recuperado prepárate para

abandonar la habitación. Leon resultará herido al intentar salvar a Ada que saldrá en persecución del atacante dejando al hombre malherido.

ADA: ALCANTARILLADO

El misterioso personaje ha girado a la izquieda. Parece que no hay salida. Pero Ada puede subir por una escalerilla con un ventilador enorme al final. El ventilador (66) no está funcionando y Ada puede acceder al túnel. Ten preparado el botón de correr, porque el sitio está infestado de cucarachas (67). Aunque no quitan mucha energía, si consiguen encaramarse en número superior a cuatro pueden acabar con la vida de Ada. Así que a correr hasta el final. En la sala de control desciende por la escalera que va al vertedero (68) y el control pasará de nuevo a un heroico Leon.



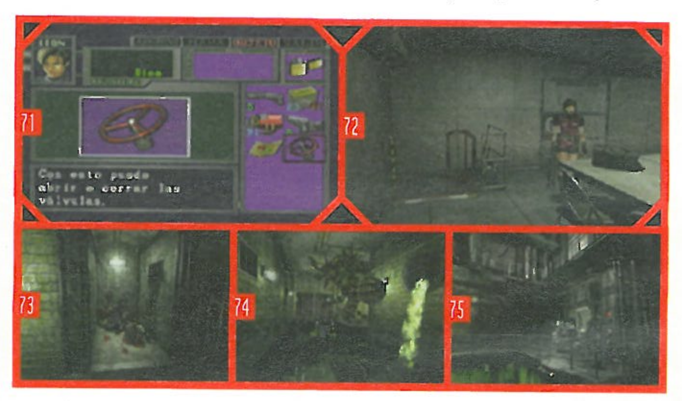
SHERRY: ALCANTARILLADO

La niña también tiene la oportunidad de vivir su aventura particular en las tenebrosas alcantarillas de Racoon City. Sherry, después de perder el contacto con Claire, llega a un almacén. Por suerte, sólo hay un solitario zombie que no le causará mayores problemas, ya que su rapidez le permite evitarle con toda tranquilidad. No podrás encontrar nada en este lugar. Limítate a encontrar en una de las paredes una trampilla (69) por la cual puede acceder a un conducto de aire, cómo no, repleto de cucarachas. Emplea la misma táctica que Ada, correr hasta el otro extremo sacudiéndote las cucarachas. Cuando por fin hayas alcanzado la salida, verás un montón de basura. Entre los desperdicios hay algo brillando (70). Se trata de la medalla Lobo, recógela y el control pasará a Claire.

ALCANTARILLADO

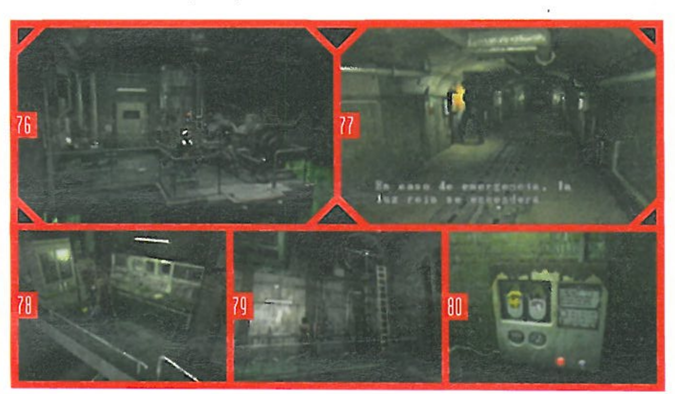


Leon tiene que volver a la sala del supervisor y coger la manivela para válvulas del bául (71). Claire hará lo mismo en la sala del supervisor de la zona sur. La chica hallará aquí un cargador en la bolsa negra sobre la mesa (72) y un spray. Antes de descender por el ascensor, a su derecha puede abrir con la ganzúa una puerta. Tras ella, unas escalerillas descienden al almacén en el que estuvo Sherry anteriormente.



Aquí encontrará más granadas y 36 flechas para la ballesta. En este momento, dirígete primero hacia la escalerilla por la que subió Ada. Tú no podrás ascender por que el ventilador está en marcha. Pero si inspeccionas el pasillo sin salida, verás dos cuerpos tendidos pertenecientes a dos miembros de Umbrella (73). Leon conseguirá la medalla Lobo y cartuchos, mientras que Claire obtiene un jugoso cargador de granadas. Por este lado no puedes avanzar, así que retrocede y continúa por el pasillo con dos arañas gigantes (74). No malgastes tiempo y munición intentando eliminarlas. Sal por la puerta metálica. De nuevo, dos arañas te perseguirán. Simplemente, pasa hasta la caída de agua que te cierra el paso. A tu izquierda, el túnel continúa. Después de pasar la siguiente puerta puedes ver una jardinera con flores azules. Te serán de gran utilidad si alguna de las arañas ha conseguido inyectarte su veneno. En la sala de tratamiento de basuras el paso está bloqueado. A no ser que utilices la manivela (75) para bajar el puente. Al otro

lado, salva partida y recoge todos los objetos que te sean de utilidad. Dos plantas verdes, cartuchos (Leon) y granadas (Claire) (76). Se me olvidó advertirte que ahora vas a tener un enfrentamiento contra un jefecillo final. Leon debería llevar la escopeta preparada y Claire el lanzagranadas. Aunque hay una forma menos arriesgada de cargarse a este bicho. Antes de salir de esta zona, vuelve a subir el puente a su posición original. Avanza por el largo pasillo hasta que alcances la sala llena de basuras y desperdicios. caerá al suelo. El cocodrilo, al llegar, masticará la bombona y sólo tendrás que disparar una vez para destrozar al reptil. El otro método consiste en disparar como un cosaco antes de convertirte en su cena. Después de tanta tensión, puedes atravesar sin miedo el depósito de basuras y ascender a la sala de control. Si no activaste el puente para que subiera a su posición original tendrás que hacerlo ahora. Claire encontrará a Sherry y debe coger la medalla Lobo que se le cayó a la niña. Una vez en la sala de control to-



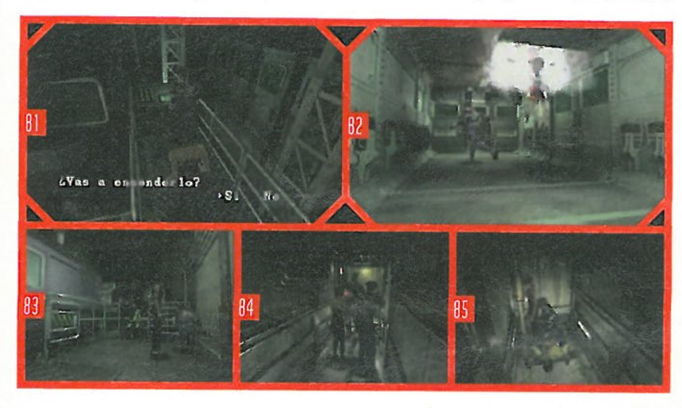
Sorpresa, un gigantesco animalote abandona su madriguera y comienza a perseguirte por el corredor. Si eres una persona observadora, cuando caminabas te habrás dado cuenta de que en la pared de tu izquierda hay una luz amarilla (77). Cuando el padre de todos los cocodrilos empieza tu persecución, acude raudo y veloz a dicha luz amarilla. Inspecciónala y una bombona ma la medalla Aguila (78) del guardia y ve al atajo para volver al pasillo de las arañas. Con la manivela para el ventilador (79), y a través del túnel llegarás al túnel que ahora está guardado por zombies. Tú decides, puedes matarlos o seguir. Continúa hasta encontrar la catarata e introduce las medallas Aguila y Lobo en la máquina (80). El camino ya no estará bloqueado.

LA FABRICA

Los túneles que conducen hasta el tranvía están limpios de enemigos. Cuando llegues al tranvía actívalo en la máquina que hay a la derecha (81). Claire y Sherry tendrán un viaje tranquilo hasta la próxima estación. Mientras tanto, Leon y su acompañante deberán librarse de una garra que agujerea el techo del tranvía de forma implacable (82). Corre de un lado para otro y cuando la garra asome dispara o puedes



pared junto a éste para encontrar la llave del armario de armas. Más adelante sabrás para qué la necesitas. Ahora, gozarás de unos minutos de entretenimiento con tus queridos amigos, los zombies. A Claire no le queda más remedio que liquidarlos con sus propios medios. Leon

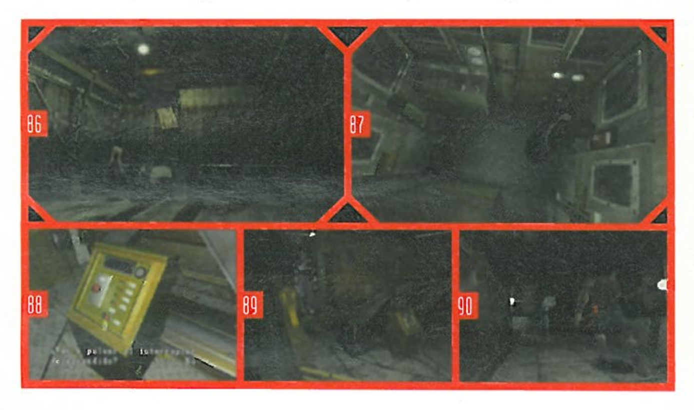


dejar que el trabajo sucio lo haga Ada, que hace gala de un puntería infalible. Al llegar por fin al andén, encontrarás un cañón para lanzar bengalas. Si lo enciendes con el mechero los túneles se iluminarán y una pequeña llave brillará junto al cañón (83). Como es posible que Claire no lleve el mechero en su inventario, no es necesario encender el cañón. Bastará con buscar en la puede ahorrar munición mientras contempla como Ada abate a sus piezas de caza (84). El primer pasillo se bifurca. A la derecha está la salida, pero en la zona derecha Leon puede hallar las piezas para mejorar su escopeta (85). Por el contrario, Claire conseguirá un arma nueva. Una especie de rifle que lanza descargas eléctricas. El siguiente pasillo, además de zombies, contie-

ne dos plantas verdes a la derecha y la salida a la izquierda. Al final, espera una habitación donde salvar tus avances y recomponer tu inventario. En el armario hay un spray, mientras que en la mesa con la máquina de escribir encontrarás un cargador Magnum, cartuchos para la escopeta (Leon) y dos cargadores de granadas (Claire). Cuando sales de esta habitación no olvides revisar las cajas del fondo, hay un cargador para la pistola (86). Ahora encamínate hacia el vagón que sirve de ascensor para llegar hasta el laboratorio. En su interior hallarás una llave (87), que sirve para ponerlo en funcionamiento, y munición para el Magnum (Leon) o granadas (Claire). En el tablero de conmutadores del exterior (88) que hay junto al vagón, conecta la llave y el ascensor empezará a descender automáticamente hacia el laboratorio secreto de Umbrella. Antes de llegar te espera una sorpresita.

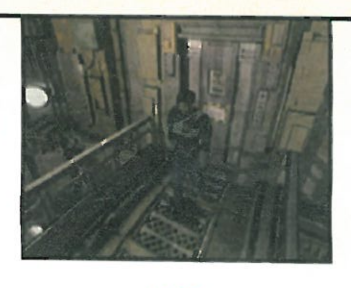
FINAL BOSS (2)

A mitad de camino el motor del ascensor se para. Para colmo, Ada resulta herida por la misma garra que les atemorizó en el tranvía. Claire también se encuentra con problemas. Sherry ha empezado a sentirse mal y ha perdido el conocimiento. Dentro del vagón no tienes nada que hacer. Así que, ármate de valor y sal al exterior (89). Cuando salgas, la puerta permanecerá cerrada durante unos minutos por cuestiones de seguridad. Durante tu inspección de la plataforma te verás sorprendido por una nueva transformación de la bestia (90). Evita sus ataques, nunca pases junto a la garra y cuando tengas ángulo de tiro endósale unas cuantas balas de Magnum o unas cuantas granadas. Diez blancos serán suficientes para espantar al ser mutante de la plataforma hasta que llegue la hora del enfrentamiento final.



SALA DE SEGURIDAD

Afortunadamente, tras el combate, el ascensor vuelve a funcionar y, por fin, llegas al laboratorio. Tanto Claire como Leon, se dirigirán a la sala de seguridad automáticamente. Allí, sus acompañantes podrán reposar en una camilla (91). Esta es la única habitación segura del laboratorio, el lugar ideal como base de operaciones en un territorio tan hostil como éste. Guarda la partida y recoge una hierba verde, munición para el Magnum, cartuchos (Leon) y un par de cargadores para el lanzagranadas (Claire). Ahora que tienes suficiente munición para la escopeta, el Magnum y el lanzagranadas, será mejor que te equipes con ellos. Nada más abandonar la sala de seguridad no encontrarás ningún zombie, pero al volver hallarás a unos viejos conocidos. Los zombies desnudos del primer RESIDENT.



SALA REFRIGERADORA

Por el pasillo principal llegarás a una sala oscura con dos puertas. Entra por la de color azul (92). De momento sólo puedes acceder a una estancia de este corredor, la sala refrigeradora. Distinguirás su puerta en cuanto la veas. Sobre una mesita encontrarás el recipiente para el fusible (93). Muy cerca hay un spray. Lleva el recipiente del fusible al pequeño robot (94) que te entregará el fusible principal. Qué hacer con él. Muy fácil, en el descansillo con las dos puertas, roja y azul, incorpora el fusible en el generador principal (95) y se hará la luz.



DORMITORIOS

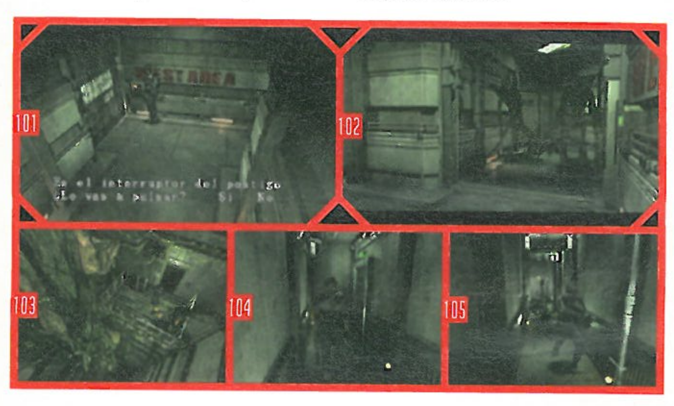
A partir de este momento puedes entrar en casi todas las estancias del laboratorio. Para algunas será necesario encontrar una tarjeta de seguridad. Desde la habitación del generador pasa por la puerta roja (96) y dirígete hacia la habitación del final del pasillo. Se trata de los dormitorios de la plantilla del laboratorio (97). En el armario junto a la puerta Leon hallará un lanzallamas, y Claire flechas. Al fondo de la habitación hay una planta bloqueando un orificio de la pared (98). Leon puede matarla con el lanzallamas mientras que para Claire, la mejor opción será utilizar una granada de fuego. Por el agujero se accede a una habitación con dos inquilinos. Para acabar con ellos (99) bastará con tres disparos de escopeta si disparas entre ambos, o unas cuantas granadas en el caso de Claire. La recompensa por adentrarte en esta encerrona es jugosa. Dos cajas con cartuchos de escopeta para Leon y lo mismo pero con granadas para Claire. Vuelve a la otra habitación, pero no salgas todavía. En el ordenador hay un informe y aquí puedes activar el gas Anti- B.O.W (100). Se trata de un sistema de seguridad que debilita a los seres experimentales y que puede ser activado en caso de emergencia, es decir, si se produce una debacle como la que está ocurriendo ahora. Claire podrá liquidar los nuevos lickers con una granada y Leon las plantas con un solo tiro de su escopeta. Sin embargo, no todos los enemigos resultan debilitados por el gas. Además es opcional, y si lo activas ahora las plantas se habrán vuelto inmunes en el segundo escenario y te costará horrores librarte de ellas. Por lo tanto, será mejor no ser impaciente y dejar esta pequeña ventaja para tu segunda incursión en la aventura.



AREA OESTE

Después de haber limpiado los dormitorios de bichos encamínate hacia la compuerta que hay en el mismo corredor. Para abrirla bastará con pulsar el botón rojo (101), que está en funcionamiento desde que pusiste en marcha el generador principal del laboratorio. En esta zona encontrarás unos enemigos que hasta ahora no habían aparecido en el juego. Son unas plantas mutantes que, además de expulsar ácido, son capaces de atrapar a una persona con sus tentáculos. Si estás jugando con Leon puedes abrasar a los vegetales carnívoros con el lanzallamas (102). Claire debería utilizar las granadas rojas para ser más efectiva. Tras la compuerta hay dos de estos seres. Si consigues un buen blanco podrás acabar con las dos al mismo tiempo. Al salir al exterior (103) te encontrarás con una planta más. Tienes tiempo suficiente para alcanzar la escalerilla, pero si acabas con ella podrás recoger dos plantas verdes, muy útiles a estas alturas del juego. No bajes por la escalerilla y vuelve al Area Oeste. Habrán reaparecido dos plantas. Extermínalas y habrás limpiado la zona.





PLANTA BAJA

Este es el corredor que conduce al vestíbulo de la planta baja del laboratorio (104). La última zona por explorar en el primer escenario de RESIDENT EVIL 2. Los lickers que vas a encontrar (105) aquí no serán tan benévolos como sus predecesores. Para empezar su color ha cambiado a tonos pardos, y en cada una

de sus manos poseen una garra que se transformará en un arma mortal si contactan contigo. Por supuesto, son mucho más difíciles de matar y su agresividad es manifiesta desde un primer momento. Liquida al licker que te encuentres en el pasillo. Si eres un valiente intenta cargarte a los tres que hay en el vestíbulo, aunque yo siempre he preferido pasar corriendo hacia la salida (106). Más tarde podrás recoger las tres plantas verdes que hay en el lugar. Ahora podrías pagar un precio muy alto por un poco de energía.

LABORATORIO DE W. BIRKIN

El complejo del laboratorio de William Birkin, creador del G-Virus, está compuesto por tres habitaciones. En la primera hay unas taquillas. Una de ellas (109) se abre con la llave que has equipado en tu inventorio. Una agradable sorpresa te espera en su interior. Leon encontrará las piezas para su revólver Magnum. Combina las piezas con el arma y su potencia se verá aumentada considerablemente (110). Se-



SALA DE CONTROL

Estás en la sala de control con un panel de monitores (107) y un buen número de computadoras. En una de ellas se encuentra el mapa del laboratorio. Antes de salir por la puerta hay una máquina de escribir y un baúl (108). En este último coje la llave del armario de armas que encontraste junto al tranvía.

rás capaz de matar hasta a tres zombies de un sólo tiro si están agrupados. Pero es mejor guardar este arma para el enfrentamiento final. Claire hallará dos paquetes con munición para su lanzagranadas, que ya puede utilizar sin ningún temor pues tiene suficiente munición como para terminar con todo brote de zombies, seres mutantes y demás fauna hasta el final

del juego, con la última bestia incluida. En la siguiente habitación tendrás que eliminar a un zombie para, finalmente, pasar al laboratorio del Dr. Birkin (111). Sortea o mata a los zombies de esta habitación y avanza hasta el fondo de la habitación. Inspecciona la mesa blanca y encontrarás la tarjeta que te permitirá entrar en dos nuevas salas (112). Cerca de la mesa hay un ordenador que gestiona un sintetizador de vacunas. Claire tendrá que volver a este lugar más tarde.





SALA DE SISTEMAS

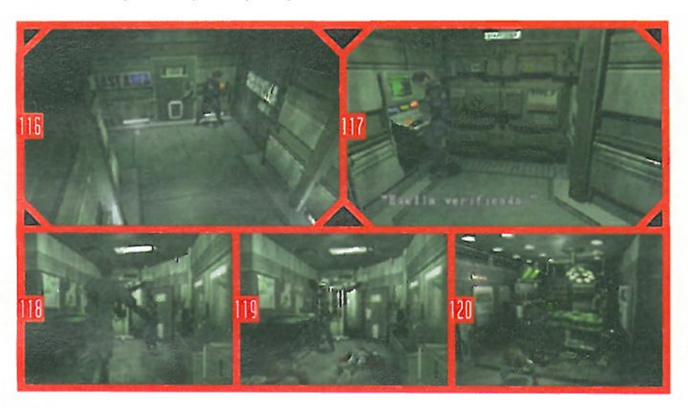
Como recordarás, en el pasillo que servía de entrada al laboratorio del Dr. Birkin había otra puerta. Estaba rodeada por una especie de huevos de alien que le otorgan un aspecto bastante tenebroso (113). Con la tarjeta puedes entrar. Una polilla gigante (114) se ha adueñado del lugar, y si quieres llevar a cabo tu misión deberás eliminarla. Dispara hasta que deje de batir sus alas y accede al ordenador. En un principio no será posible porque está cubierto por crías de polilla. Para deshacerte de ellas utiliza la pistola. Unos cuantos disparos bastarán para despejar el teclado. Cuando el ordenador (115) se ponga en marcha te preguntará una contraseña. Introduce tu nombre como «GUEST». De esta forma podrás sortear el sistema de seguridad de Umbrella. Pero sólo servirá para que tu compañero pueda entrar a una sala en el segundo escenario. Por lo tanto, es un objetivo opcional. Eso sí, te aseguro que en el segundo escenario lo que encuentres allí puede ser muy útil.

SALA SELLADA

Después de introducir tus huellas dactilares en el ordenador, es hora de retornar a la primera planta del laboratorio. Recuerda que en el vestíbulo de la planta baja te esperan los lickers si no terminaste con ellos anteriormente. Sube por la escalerilla que te conduce a la sala oeste y en la habitación del generador principal entra por la puerta azul. Abre la compuerta pulsando el botón rojo (116). Aparecerá una pequeña antesala. La puerta que hay no puede de abrirse todavía. Introduce en el ordenador tus huellas dactilares para verificar tu identidad (117). Si todo fue bien en la sala de sistemas, el ordenador la dará por válida. Pero se necesita una segunda persona para acceder a esta habitación. Por lo tanto, tendrás que esperar a llegar a esta zona en el segundo escenario para que el personaje complementario pueda entrar aquí.

SALA V.A.M.

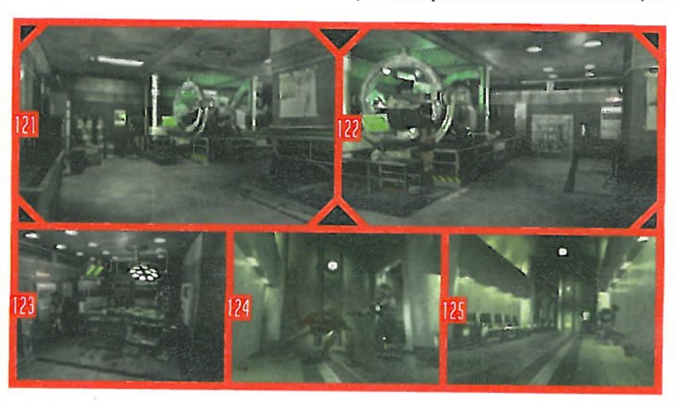
Esta es la segunda habitación en la que te permitirá entrar la tarjeta que se hallaba en el laboratorio de Dr. Birkin. Aquí tendrás un entretenido encuentro con zombies de uniforme blanco (118). Tranquilo, puedes deshacerte de ellos como del resto de sus compañeros, a balazo limpio y sin mayor problema. En la camilla que hay nada más entrar, Leon puede recoger un cargador para el Magnum y un spray de primeros auxilios (119). Claire, como habrás averiguado a esta alturas del juego, necesita una vacuna para salvar a Sherry. En esta camilla se encuentra el primer ingrediente, una cápsula para la vacuna. No olvides el paquete de granadas junto a la cápsula. Tanto Leon como Claire tienen que recoger el MO Disc que hay sobre la mesa de operaciones (120). Es imprescindible para abrir la última puerta hacia la li-


116
117
118
119
120



bertad. Ahora, sigamos con Claire. Una vez recogida la cápsula y con la sala libre de zombies, pulsa el botón rojo que hay en la pared. La máquina V.A.M. (121) se pondrá en marcha. Es un dispositivo controlado por un ordenador. Entonces, introduce la cápsula en dicho dispositivo (122). Junto a la mesa de operaciones donde estaba el MO disk está el panel de control del V.A.M (123). Enciéndelo y recoge el recipiente de la máquina V.A.M. Ahora contendrá la base de la vacuna.

sin ningún tipo de pudor. Será sencillo eliminarlos con el armamento del que dispones. Es una buena oportunidad para recoger las tres plantas verdes (125) que tentadoramente habían permanecido inaccesibles cuando el pasillo estaba poblado por los lickers. De nuevo, el



PLANTA BAJA

Nos encontramos en los momentos finales de la aventura. Ambos personajes deben dirigirse hacia la planta baja aunque con propósitos muy distintos. El vestíbulo ha cambiado de decoración. Los lickers han sido sustituidos por unos amables, aunque un poco pesados, zombies (124) que exhiben sus vergüenzas

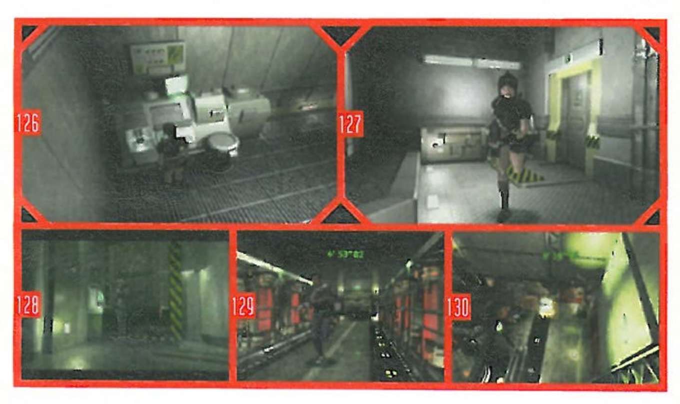
destino de nuestros personajes vuelve a separarse. Leon ya está preparado para abandonar el laboratorio a través de la compuerta que hay en el vestíbulo. Claire, mientras tanto, tiene que finalizar el proceso para obtener la vacuna que salve a Sherry de un final incierto. Si estas jugando con la chica, encamínate de nuevo hacia el laboratorio del Dr. Birkin.

LABORATORIO DE W. BIRKIN

Claire entra en el laboratorio. Al fondo de la sala principal hay un ordenador con un dispositivo. Introduce (126) la base de la vacuna en él. Pon el marcha el proceso y espera a que la vacuna esté finalizada. Vuelve a la sala de control, la de los monitores (127). Esto vale para ambos personajes. Guarda tu partida y equipa tu inventario con el lanzagranadas (Claire), el Magnum (Leon), suficiente munición, el MO Disk y un par de items que te permitan recuperar energía, preferiblemente sprays o una combinación de hierbas verdes y rojas. De vuelta al vestíbulo, dirígete a la compuerta que aún permanece cerrada (128). La única forma de abrirla es introducir el MO disk en el ordenador que hay junto a ella. Por fin, vas a conocer a la auténtica bestia del primer escenario.

SALA DEL ASCENSOR

Recorre el pasillo y llegarás a una sala enorme (129). Avanza por ella y cuando suene la alarma tendrás un tiempo máximo de cinco minutos para acabar con la bestia que aguarda pacientemente tu llegada. Su primera forma será fácil de abatir, tres tiros (Leon) y cinco granadas (Claire). La segunda es un hueso duro de roer (130). Leon necesitará seis tiros del Magnum y Claire diez granadas. La mejor estrategia para esta segunda transformación es permanecer a una distancia media. De manera que no cargue, pero que tampoco salte perdiéndose por la sala sin saber por dónde va a surgir la próxima vez. Muy bien, hemos terminado la primera misión. El mes que viene os daremos cumplida cuenta del segundo escenario y de los modos Hunk y Toffu del juego. Incluiremos algún secretillo.


126
127
128
129
130

PASO A PASO

UNOS MARCIANOS CON EL SENTIDO DE LA ESTETICA DE **GEORGIE DANN** HAN TOMADO LA CIUDAD DE OEDO PARA CONVERTIRLA EN UN ESCENARIO DE ZARZUELA, Y SOLO TU PUEDES IMPEDIRLO. ACOMPAÑA A GOEMON Y SUS AMIGOS A TRAVES DE LA MAS DESMADRADA VISION DE LA HISTORIA DE **JAPON** QUE HAN VISTO LOS SIGLOS. DESCUBRE CON NOSOTROS LOS SECRETOS DE LA ULTIMA OBRA MAESTRA DE KONAMI.





MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON







NINTENDO 64

AVENTURA/PLATAFORMAS

KONAMI

El majestuoso vuelo de un gavilán pollero nos introduce en una jacarandosa secuencia que sirve para presentar a dos de los héroes del juego: Goemon y Ebisumaru. En plena discusión sobre los encantos corporales del segundo, nuestros amigos observan perplejos la aparición de una nave espacial en el cielo del Japón medieval. Raudo como THE PUNISHER a la hora de marcharse a comer, la nave detiene su vuelo frente a Oedo Castle y con un rayo transforma el exterior del palacio. Es hora de investigar estos extraños sucesos.

EL INICIO. Comienzas el juego en la casa de Goemon, y tu principal objetivo es llegar a la puerta del palacio. Pero para ello debes sortear antes el foso, y la clave reside en unos extraños mojones decorados con estrellas... La solución al enigma se encuentra en el Monte Fuji. Este es el camino más corto para llegar hasta él. Nada más salir de la casa de Goemon, toma la puerta/pasadizo de la izquierda. Te encontrarás en la zona más comercial del pueblo, con tiendas y un hotel donde guardar la partida y recuperar fuerzas. Sigue hacia el fondo y te encontrarás con un

enorme portón de madera y otra puerta/pasadizo. Entra por él y llegarás a una zona con otro portón y un gigantesco farolillo. Pasa olímpicamente de lo que veas a la derecha y sigue todo de frente hasta el portón. Te espera una zona algo más tranquila, en la que aparte de la consulta del «julandresco» vidente Plasma, se encuentra la ansiada salida.

EL MONTE FUJI. Ahora es el momento de enfrentarte a los primeros enemigos, mazo o pipa en ristre. Nada más salir por la puerta podrás divisar una pequeña colina coronada por una casa, una Coffee Shop. Entra en ella y habla con sus entrañables moradores, uno de los cuales te proporcionará un mapa de Japón, esencial para el posterior desarrollo del juego. Nada más salir de la casa, gira hacia la derecha hasta que veas un puente de madera. El puente de mas allá te llevará a la derecha, donde se encuentra una estatua de gato de plata (con cuatro de ellas aumentarás en un punto el marcador de vida, con una de oro aumentas un punto de golpe), pero lo que realmente interesa es cruzar el portón de enfrente, tras el cual se encuentra el ansiado Monte Fuji. Escala por él (por el camino se oculta alguna que otra estatua de gato), entra por sus diferentes puertas y acabarás por llegar hasta el hogar de Mokubei. Este te proporcionará la tan ansiada Chain Pipe, con la que agarrarse a los mojones estrella. Es el momento de regresar a Oedo Castle.

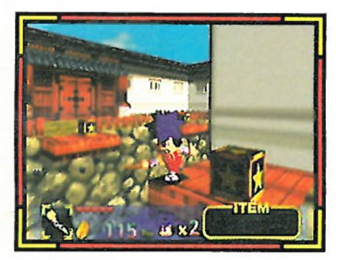








OKUPAS EN PALACIO. ¿Recuerdas el farolillo gigante? Pues justo al lado encontrarás una enorme avenida, en mitad de la cual se sitúa otro enorme portón. Es la puerta de entrada al Palacio Oedo. Vigila los movimientos de Sinado Mahogo, el ladrón del pueblo, (cuyo mero contacto te privará de 50 ryos, la moneda de la época) y cruza los sucesivos portones para llegarás al temido foso. Selecciona la Chain Pipe y cruzarás al otro lado, pero si lo haces antes por el lado izquierdo serás recompensado con otro gato. Junto a la puerta del palacio hay un cartel. Léelo para grabar la partida y prepárate para el primer desafio importante de MYSTICAL NINJA. Como no todo va a ser cuestión de destriparte el juego, aquí dentro te las tendrás que valer por ti mismo. Lo único que podemos recomendarte es que investigues cada habitación en busca de gatos y monedas, destruyas a todos los enemigos (en más de un caso es imprescindible para que haga su aparición la llave de turno) y no dudes en ningún momento en recoger las figuras de Mr. Elly Fant (que proporciona el mapa del castillo de turno) y Mr. Arrow (que refleja la posición del jefazo en el mapa). Tras unas palabras con Baron (uno de los cinco componentes de los Peach Mountains Shoguns) te espera el enfrentamiento con el primer gran jefazo de MYSTICAL NINJA, The King Robot Congo: una cabeza del tamaño y tonalidad de piel muy parecida a la de THE SCOPE. Para destruirla, simplemente gira alrededor de ella en el momento en que









empiece a echar fuego, y en cuanto cese en su intento de tostarte el alma, debes cascarla en la barbilla. Esquiva por medio del salto los rayos láser y vuelta a empezar. Está realmente chupado. Tras destruir a Congo tan sólo te queda recoger la reliquia Miracle Moon y echar unas parrafaditas con el señor del castillo y su preciosa hija. Este en agradecimiento te proporcionará el tan ansiado pase para salir de Oedo Town. La aventura no ha hecho más que comenzar.



DUELO DE «ROBOZES» EN LA ALTA SIERRA. Regresa a la zona comercial del pueblo, en la calle del hotel y las tiendas. Cruza el portón de madera y te toparás con dos guardias con carra de perro. Habla con ellos y el pase del señor del castillo obrará el milagro. Con la costa como escenario, tu siguiente objetivo es la puerta de tu derecha. Atraviésala y cruza por el túnel de piedra hasta llegar a Shinano Iga. Escala el risco de enfrente y camina por el prado hacia la torre del fondo (se supone que es el hogar de Wise Man, más conocido como el sabio Currucu, creador de Sasuke) hasta que Goemon/Ebisumaru empiece a caminar sólo iniciando una secuencia ante la que sólo queda sentarse y disfrutar...

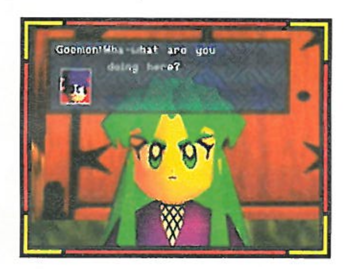






Hechas las presentaciones, el juego te pone a los mandos de Impact, el más sofisticado de las robots de madera de cerezo. Antes del enfrentamiento contra el jefazo de turno, existe una pequeña fase con scroll en la

que el principal objetivo es recoger unas cuantas monedillas y subir el nivel de aceite del robot, mediante la destrucción de casas y todo tipo de enemigos. Esquiva los fosos y vallas y en breves instantes te encontrarás cara a cara con Wartime Kabuki Robot Kashiwagi.
La mecánica para acabar con este luchador de sumo de 5.000 t. es sencilla. Destruye con los puños los misiles y sombrillas que va arrojando, recíbele con un buen directo antes de que te alcance con su potente palmada de la mano escocida. No pierdas de vista su sombra durante su ataque predilecto (el Secreto Arte de la Judía Verde) y utiliza la Chain Pipe (el botón R) para atraerlo hasta tí, y así zurrarle a placer.







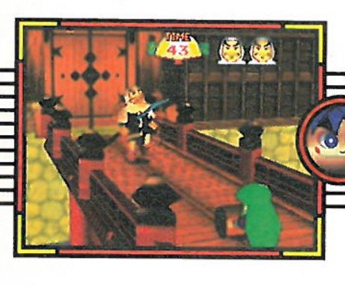


▶▶ BIENVENIDO A ZAZEN TOWN.

Tras acabar el combate, prosigue tu camino hacia el siguiente pueblo, Zazen Town, en el cual, nada más entrar, hará acto de presencia el tercer miembro del grupo, la ninja Yae. Tras intercambiar unas palabritas se unirá a Goemon y Ebisumaru y podrás entrar en el pueblo. Zazen es con diferencia la ciudad de mayor importancia dentro del juego, y tu primer objetivo en ella es atravesar el portón de la izquierda para hablar con el guardia del puente, Benkei. El tipo tiene bastante mala uva, y por mucho que digas no te va a permitir pasar. Salta al agua, atraviesa el pasadizo y llegarás hasta Ushiwaka, un pescador que va de guaperas, pero que te proporcionará la solución contra el guardia Benkei. Pero antes, deberás hacerle un favor (no, no es

lo que estás pensando). El fulano es un tanto vago y te pedirá que pesques por él unos cuantos peces de un color determinado (tres azules, cinco amarillos y ocho rojos). Hazlo (están dispersos por las diferentes pantallas que componen el canal) y te recompensará con el Achilles' Heel, un gran rulo de madera con el que atormentar al guardia. Regresa al puente, y Benkei te propondrá un juego: si le alcanzas tres veces dentro del límite del tiempo (50 sec.) habrás vencido. Para ello calcula el momento en que tras el salto vaya a tocar el suelo e intenta impactar con el rulo en los tobillos. Tras derrotarle, Benkei no sólo te dejará pasar, sino que te dará al ninja robótico Sasuke, el







cuarto miembro de la pandilla, aunque al carecer de baterías, todavía no es seleccionable.

TURTLE STONE Y LAS CUATRO ELECCIONES. Atraviesa la puerta y verás ante tí la cúpula del Yamato Shrine, una preciosa edificación a la que por desgracia no puedes acceder todavía. Justo frente a ella encontrarás dos caminos. El de la izquierda atraviesa el bosque de bambú hasta llegar a la costa, concretamente a Awaji Island. El de la derecha lleva a Turtle Stone, y es el que te recomiendo, ya que te proporcionará no pocas alegrías. Tras atravesar un pequeño sendero entre los bambús llegarás hasta una plataforma con una gran roca en el centro y cuatro carteles. Dependiendo de donde empujes la roca, ocurrirá una cosa u otra, pero cada vez que hagas tu elección debe-



rás salir y entrar en el escenario, para hacer que la roca vuelva a su posición original. Si la empujas hacia el Norte, lograrás abrir la puerta del Yamato Shrine (dentro encontrarás una vida extra y un gato). Hacia el Oeste hará llover monedas del cielo. Si lo haces hacia el Sur, aparecerá un gato (tres más y aumentas la barra de energía). Y por último, empujar la roca hacia el Este te transportará directamente a Awaji Island, más concretamente a una diminuta isla con una puerta.



AWAJI ISLAND: ALIENS, SOL Y ABUNDANTE PAELLA. Atraviesa la puerta y aparecerás en una barca, lejos de la costa y con dos minúsculas islas como único referente. Denominadas como las Rocas del







Marido y la Mujer ¿?, ambas estan unidas por un puente. Usalo para llegar desde la roca pequeña hasta la grande, y en lo alto encontrarás un gato y otra puerta. Entra por ella y regresarás a la isla diminuta del principio. Esta vez pasa olímpicamente de la puerta y gana la costa a nado. Justo detrás de la Coffee Shop encontrarás una vida extra. Entra en ella y habla con la vieja si necesitas recuperar fuerzas (y aunque no lo necesites entra de todos modos, ya sabrás posteriormente el porqué). Nada más salir de la Coffee Shop verás un gigantesco risco coronado por una casa. Ese debe ser tu próximo destino. Por cierto, desde el borde izquierdo del camino podrás ver una plataforma inferior con un gato. Cógelo. La casa del risco resulta ser un centro turístico de Oedo, exacta-

mente la Awaji Island Branch. Habla con la mujer que rige el centro y ésta te ofrecerá un vuelo a Shikoku a bordo de su dragón (en el Japón medieval no se estilaban, aún los Boeing 747).

UN PUENTE AÉREO ALGO MOVIDITO. El problema es que algo ha auyentado al dragón de la compañía, y la buena mujer te pide ayuda. Entra en la máquina y serás transportado al lomo del dragón, iniciando un viaje alucinante, y ciertamente movido. Y es que el lomo de nuestro amigo está plagadito de «malos». Acaba con ellos mientras intentas alcanzar la cabeza del dragón, en la que te espera un nuevo jefazo, Colon, la almendra tartamuda. Un tipo que está secuestrando niños por todo Japón para convertirlos en el cuerpo de baile de los Peach Mountains Shoguns. El combate contra Colon se reduce a mantener el equilibrio sobre el lomo del dragón, esquivando las bolas que nos lanza y atacando tan sólo en los pocos momentos en los que detiene sus vueltas y deja de adoptar el color amarillo. Ojo con caer o tendrás que volver de nuevo a la cola del dragón. Tras vencer a Colon, caeremos en Kompira Mountain junto a un muchacho de melena azul, llamado Koryuta, que resulta ser el dragón de antes, más concretamente el hijo del Dios Dragon, que bajo hipnosis había estado ayudando a los malos. En agradecimiento, Koryuta regala a nuestros amigos una flauta mágica, mediante la cual acudirá en forma de dragón pa-









ra llevarte a cualquier pueblo, ciudad, castillo o Coffee Shop previamente visitado (¿comprendes ahora porqué recomendaba entrar en todos los Coffee Shop?). Las únicas condiciones son que la flauta sólo puede ser tocada por Yae y unicamente en lugares al aire libre. Aprovechando que has caído en Kompira Mountain, sube por la escalinata hasta la cima. En el camino te encontrarás con rocas, una Coffee Shop y no pocos enemigos. Pero arriba te espera una buena recompensa. Entre dos casas, Kompira Mountain está coronado por un altar. Siguiendo los consejos del tenebroso personaje de la casa de la derecha, selecciona a Goemon y lanza cinco monedas hacia el cofre del altar (cambia de arma con el







botón C izquierdo). En agradecimiento el Dios del dinero te recompensará con la medalla de fuego. Con ella, con tan sólo seleccionar las monedas como arma y mantener pulsado el botón B, Goemon lanzará una moneda en llamas capaz de encender antorchas y tostar gente como si de gambas a la plancha se tratase.

FOLKYPOKE VILLAGE: VIVA LA CAMPIÑA. Este pueblo de agricultores, famoso en todo Japón por sus embutidos de Mono, tiene una distribución de calles un tanto peculiar, por lo que te recomiendo que sigas paso por paso las siguientes instrucciones, o de lo contrario acabarás más perdido que THE SCOPE en una convención del Ku Kux Klan. Ya tendrás tiempo más adelante de visitar sus comercios. Nada más entrar gira la esqui-

na y entra por el portón. Ahora toma la puerta de la derecha y en la siguiente parte del pueblo verás una puerta al fondo. Crúzala y te encontrarás por fin en Tosa, en plena campiña. Atraviesa el puente, sube la colina y entra por la puerta. Verás ante ti un puente viejo y bastante cascado. Ten cuidado con no pisar las partes rotas, o caerás al lago de abajo. Y si vas a caer, al menos hazlo en la mitad del puente, con lo que al caer lo harás en una pequeña isla en la que obtendrás otra estatua de gato. Intenta cruzar ahora sin caerte y llegarás a Iyo. Aquí encontrarás dos edificios: una Coffee Shop y una extraña casa que recibe el nombre de Dogo Hot Springs, por cuya puerta no





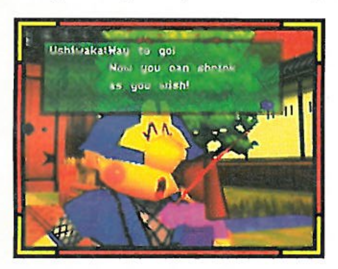


se puede acceder, pero en cuya fachada se puede ver un extraño agujero. Entra en la Coffee Shop para marcar tu posición en el mapa, habla con la gente allí reunida (es extremadamente importante que lo hagas) y regresa a Zazen Town con ayuda del dragón.



▶▶ PEQUEÑO GRAN ASNO. Aprovecha para grabar la partida y recuperar algo de energía y acto seguido busca a Ushiwaka, el pescador «chulesco», en el mismo lugar donde lo encontraste la primera vez. Si has hablado anteriormente con los ocupantes del Coffee Shop de Iyo, verás que Ushiwaka ha adquirido el tamaño de Doc, o sea, que se ha vuelto enano. Si lo ves a su tamaño normal, es que te has portado como un perro y no has hablado con nadie, por lo que tendrás que volver a Iyo y hacerme ca-

so de una maldita vez. Volviendo a Ushiwaka, éste te contará las razones de su disminución de tamaño, debido a los dulces del Golden Temple. ¿Adivinas cuál es tu próximo destino? Si hijo, si, el templo de oro. Para llegar hasta allí sigue los pasos de Ushiwaka hasta la catarata, sube por la escalera y entra por la puerta. El templo se oculta tras la segunda puerta de la derecha. Selecciona a Ebisumaru, habla con Ushiwaka y éste te propondrá un nuevo subjuego. Este consiste en recoger ocho dulces, mientras Ebisumaru esquiva los petardos que le lanza un simpático Oyakata. Si vences lograrás tu primer poder mágico: el Mini-Ebisu. Mediante este poder, Ebisumaru puede reducir de tamaño hasta adoptar la medidas de un gorgojo triguero. El siguiente paso es bastante lógico: volver a Iyo para poder entrar de una vez por todas en Dogo Hot Springs. Pero antes, dirígete al pasillo de bambú que une las dos partes de Zazen Town, dentro del cual verás una esplanada con una bomba de agua y una pequeña laguna. Golpea repetidas veces la bomba para conseguir otro gato, y memoriza la situación de la laguna, ya que deberás visitarla más adelante. Aprovechando los nuevos poderes adquiridos por Ebisumaru, viaja a Folkypoke Village. Tomando como punto de partida la puerta roja que da acceso a Kompira Mountain, gira la esquina y entra por la puerta. Baja hasta la puerta de enfrente y comprobarás como bajo uno de los montones de paja situados a su lado se ocul-









ta una estatua de gato. Haz que Ebisumaru reduzca su tamaño (con el botón C de arriba) y cógelo. Tras conseguir estos dos gatos, nada hay que te impida viajar al Iyo's Coffee Shop. Sitúate frente a Dogo Hot Springs, selecciona a Ebisumaru y reduce de tamaño para entrar por el agujero.

A TEMBLAR TODOS, MADRE. Durante el camino hasta la entrada a Ghost Toys Castle deberás cambiar varias veces de tamaño para pasar bajo el enrejado, e incluso podrás recoger otra estatua de gato. Nada más trepar a la parte de arriba, cambia a Goemon para usar la Chain Pipe con los mojones estrella. Antes de entrar al castillo, aprovecha para grabar simplemente leyendo el cartel. Y preparate a temblar...







Con Goemon seleccionado, dispara una moneda en llamas a cada lámpara para abrir la puerta. La siguiente habitación sirve de morada a una descomunal máquina de peluches, cuyo único contenido es una cámara de fotos. Por desgracia, no puedes accionar la máquina hasta que actives la corriente. Sigue los mismos consejos que en el Palacio Oedo y llegarás hasta el ansiado interruptor. Lo único a reseñar durante el camino son dos gatos (uno de ellos de oro) y una habitación con un buen puñado de enemigos y una semilla, que deberás depositar sobre la gigantesca maceta que domina la estancia; De ella nacerá una «herposa» flor que te proporcionará dineros y comida a manos llenas. Regresa a la habitación de la máquina y maneja con preci-



sión y cautela los controles para agarrar con el garfio la cámara de fotos, la cual sólo podrá ser utilizada por Ebisumaru. Activa el flash con el botón B y volverás visibles a todos los fantasmas y, por lo tanto, vulnerables a un buen mazazo. Podrás comprobarlo más adelante, en una habitación sin puertas ni salida aparente salvo por un enorme farolillo. Saca una instantánea de los fantasmas, mátalos y abrirás una ruta de escape. La cámara de fotos posee además otra valiosa habilidad: en determinadas habitaciones, su flash saca a la luz suelos falsos y rutas ocultas. Los demás enigmas del castillo de los fantasmas son realmente de cajón, por lo que no tendrás ningún tipo de problema hasta llegar a los dominios de The Surrender Robot Dharmanyo, el jefazo del castillo. La mecánica para acabar con él es bastante simple. Dispárale con el flash de la cámara de fotos una sola vez y verás como su cuerpo se vuelve transparente, dejando a la vista su corazón, el cual deberás golpear con el mazo, la pipa o lo que sea. Repite el proceso y añadirás una nueva reliquia a tu colección. Tras conocer en al causante de la invasión, Spring Dancin'Breeze, tu siguiente objetivo es la región de Chugoku.









EN BUSCA DE LA BATERIA PERDIDA. Regresa a Zazen Town, concretamente a la segunda parte del pueblo, accesible mediante el pasillo decorado con bambú. Tras uno de los portones te encontrarás con un puente habitado por un simpático infante que alegremente agita una hoja de

«maría». Puedes hablar con el crío o pasar olímpicamente de él. Lo importante es que cruces la puerta que tienes enfrente, la cual da acceso a Kurashiki, una preciosa ciudad repleta de árboles y canales. Andando por ella verás una puerta con un candado de oro a la que no puedes acceder todavía, pero que deberás memorizar para acudir a ella más tarde. En el mapa de la zona, accesible mediante el botón C derecho, podrás ver otras dos puertas. La de abajo lleva a un precioso puente en la costa en el que conseguirás otro gato, y luego a una zona posterior, pero como no es cuestión de hacernos la pirula un lío con tanta puerta, te recomiendo que cojas el dichoso gato y vuelvas so-







bre tus pasos hasta Kurashiki, y desde allí entra por la puerta de arriba. Te encuentras en Izumo, una gigantesca colina coronada por la entrada de lo que parece un templo. Por ahora lo único que te interesa es acudir al Coffee Shop situado por esos lares para guardar tu posición en el mapa general del juego. Activa el mapa de la zona y entra por la puerta de la derecha, la cual lleva al desierto de Inaba. Camina hasta el fondo hasta que veas un lago. Sobre sus aguas reposan un gato y una de las dos baterías necesarias para poner en funcionamiento a Sasuke. Tras hacerte con estos dos items regresa a Izumo y trepa hasta lo alto de la colina, para después cruzar la puerta de lo que parecía un templo, pero que en realidad esconde otro lago en cuyo centro hay plantado



un gigantesco abeto. Salta de plataforma en plataforma hasta la copa del árbol y (por muy surrealista que parezca) selecciona a Ebisumaru y saca una foto del paisaje. Con ello recibirás la segunda batería con la que devolver la vida al ninja robótico Sasuke. Tras una secuencia cargada de dramatismo digna de un Oscar, selecciona al recién llegado al grupo y emprende camino hacia la tercera puerta que quedaba por visitar en Izumo, exactamente la situada cerca del Coffee Shop. Entra por la puerta y llegarás a una nueva ciudad, Hagi.



Activa el mapa de la zona y comprobarás cómo estás situado en la puerta de arriba a la derecha. Tu objetivo es la puerta de la izquierda, tras la cual se oculta una inmensa







pradera que recibe el nombre de Akiyoshidai. Pasa de la puerta izquierda y encauza tus pasos hacia el fondo, más allá de la valla de madera, hasta llegar a la puerta de la cueva de Shuhodo. Al final de dicha cueva se encuentra la entrada al Festival Temple Castle. Graba antes de entrar, selecciona la bomba, rompe la puerta y prepárate para el más complicado y pesado palacio de todo el juego.

LAS COSAS DE PALACIO VAN DESPACIO. Aunque desde un principio no hemos querido destriparos el desarrollo de las fases de palacio, en las que predomina el elemento plafaformero, la naturaleza del intrincado mapeado de Festival Temple Castle nos obliga a mencionaros algunos detalles sobre esta fase. Para empezar, no se te ocurra probar las consecuen-

cias de caer bajo el peso de los farolillos de cemento de la entrada. Perderás una vida con la misma velocidad con la que THE SCOPE pierde el pelo. Otra que tal, no intentes saltar sobre las planchas móviles de color rojo hasta que no poseas el Kunai Of Severe Cold (Shuriken Frigodedo para los castizos). Hasta que no lo tengas, no pruebes siquiera a entrar por la parte de arriba del castillo. Hazlo por abajo, como las ratas, recorriendo el pasillo enrejado hasta pasar de largo la zona en la que llueven gigantescos Rollitos Primavera. En la siguiente pantalla verás un pozo de agua por cuya superficie discurren unos simpáticos pinchos. Aquí tienes dos opciones: o nadar o usar las plata-







formas de madera, gracias a las cuales puedes obtener el mapa del castillo. Describir el resto del palacio, además de ser una estupidez, haría aún más pesada y farragosa esta guía, por lo que limítate a seguir los consejos ya mencionados en Oedo Castle. Busca los gatos escondidos (muchas de las llaves sólo aparecen al matar a todos los enemigos de una pantalla) y, por muy imposible que te parezca el castillo, te aseguro que existe una salida (la esencia del juego reside en tirarse uno horas y horas buscándola). Inspecciona los tejados (ocultan más de una sorpresa), como por ejemplo el de la pantalla que se oculta tras la puerta del candado de plata. Si eres lo suficientemente hábil como para esquivar las descargas de los tanques, vete hacia la derecha hasta que veas una pe-



queña escalera de madera. Sube por ella, salta de tejado en tejado y llegarás hasta una jugosa vida extra. La figura de Mr. Arrow (que refleja la ubicación del jefazo en el mapa) se encuentra en la puerta del medio en la pantalla de los tambores. Una vez que poseas el Kunai Of Severe Cold utilízalo contra las planchas al rojo vivo para enfriarlas durante unos instantes y de esta manera poder saltar sobre ellas. De esta manera accederás a la nueva arma especial de Ebisumaru, el Meat Saw-Hammer, un codillo de cerdo que posee la rara habilidad de convertir a los enemigos en comida. Tras recoger el arma, es hora de volver al principio del castillo (donde los farolillos «aplasta-almas») y afrontar las placas al rojo vivo para llegar hasta la llave de oro. Una vez que te has apoderado de ella, recoge el gato de oro y estarás por fin en condiciones de afrontar la última parte del castillo. Tras saltar de un gigantesco Koinoboti a otro, unos peces de tela, concretamente carpas, típicos de la festividad japonesa del Kodomo No Ki (detallito folclórico de KONAMI OSAKA) llegarás a la morada del jefazo del castillo: The Ghost Robot Tsurami. Curiosamente, es una versión remozada del primer enemigo final del MYSTICAL NINJA/GANBARE GOEMON de SNES/SUPER FAMICOM y la manera de acabar con él es exactamente la misma: esquiva todos los platos que te lance menos los rojos. Esos golpéalos para que reboten y acaben sacudiendo a su dueño. Tras zumbarle lo suyo obtendrás la tercera reliquia: Miracle





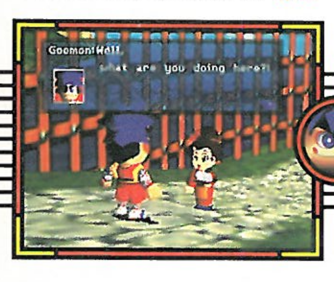




Star. Tras recogerla, dará comienzo una simpática escena que tiene como protagonista a la mano derecha del malo, la simpar Kitty Lily, que comparte con su jefe, además de unas dotes musicales un tanto infames, el mismo vestuario hortera. De la conversación que mantendrás con ella se deduce que la próxima ciudad que debes visitar es Kyushu. Sal de la cueva, regresa al prado de Akiyoshidai y entra por la puerta por la que no atravesaste antes.



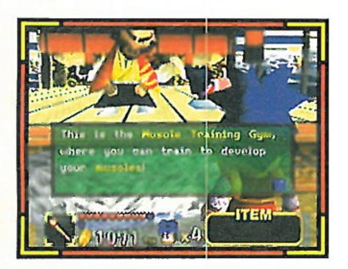
LA VIVIENDA ESTA POR LAS NUBES. Tras caminar un poco, dará comienzo otra pequeña escenilla, que no te vamos a destripar, en la que Spring Dancin'Breeze y sus muchachos acaban por arrancar Kyushu de la tierra para llevársela a los confines del espacio, ante las miradas átonitas de Goemon y sus amigos. El siguiente paso es visitar a la reina de los videntes, Plasma el Modoso, y la mánera más rápida de hacerlo es llamando al dragón para que te traslade de nuevo a Zazen Town. Visita al niño de las hojas de «maría», atraviesa la puerta y estarás de nuevo en Kurashiki. Aprovecha ahora que cuentas en tu equipo con Sasuke y sus bombas para romper todas las puertas agrietadas, consiguiendo con ello un gato de oro y otro normal, además de unas cuantas monedas. Hecho esto, es hora de regresar a Zazen Town para consultar al modoso Plasma. Mediante el pago de 10 monedas, el adivino te indicará que tomes rumbo Norte, concretamente a Mt. Fear. Pero para llegar has-

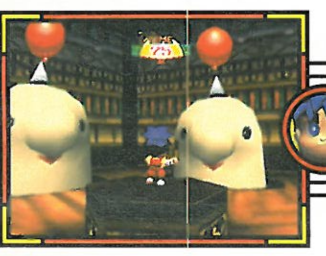






ta allí es imprescindible hablar antes con una persona de Oedo Town, nada menos que con uno de los vecinos de Goemon. Dirígete raudo y veloz a la morada de Goemon, donde dio comienzo todo, y entra en la segunda casa de enfrente, donde un fulano con cara de haba te someterá a un nuevo y dificilísimo subjuego. Este consistirá en tronchar, por medio del lanzamiento de cajas, a cuatro Oyakatas antes de que estos hagan explotar con la calva los globos situados sobre sus cabezas. Si lo logras conseguirás el poder especial de Goemon, Sudden Impact, con el que adquiere la apariencia capilar de un Super Saiyajin de Dragon Ball Z y bajo esa forma, posee la habilidad de desplazar cajas metálicas.









VE AL NORTE, JOVEN. Dirígete ahora a la salida del pueblo, la de los dos guardias con cara de perro (la manera mas rápida es llamar al dragón y seleccionar Oedo Town como punto de destino), y tras cruzar el portón toma el camino de la izquierda. Salta al hueco del enrejado para coger otro gato, sube arriba y empuja la caja mediante el poder Sudden Impact. Atraviesa el túnel (coge otro gato) y llegarás a Mutsu, las tierras del Norte. A tu izquierda verás un pequeño camino, pero tu primer objetivo es seguir de frente, hasta llegar a Festival Village. Aprovecha para guardar la partida y visitar unos cuantos comercios. Ataviesa el pueblo hasta su otra punta, desde la que accederás a Mt Fear. Sigue hasta el fondo derecha y verás un mojón en el que está escrito «Mt. Fear Back Route»

y tras él, una gigantesca estructura de piedra que bloquea el camino. Regresa al pueblo y habla con el hombre del kimono azul que descansa en la calle donde se sitúa el hotel. Llama al dragón y vuelve al Mt. Fuji para hablar con Mokubei, el herrero. Este aumentará el poder de las armas de Goemon y Cía con lo que ahora podrás romper la dichosa piedra que tapa el camino. Gracias a su flamante katana de piedra, Yae cuenta además con un nuevo movimiento: aprieta el botón B y creará un escudo con la espada con el que repeler todo tipo de fuerzas hostiles. A lo que íbamos, rompe la estructura de piedra, y llegarás a casa de la bruja Belén. Págale las 300 monedas que reclama y dará inicio una secuencia que no te vamos a desvelar.







ESCUELA DE SIRENAS. ¿Recuerdas el camino situado antes de la entrada a Festival Village? Tómalo, entra en el túnel y llegarás hasta una catarata con un cartel. Selecciona a Yae y léelo, con lo que dará comienzo un nuevo subjuego, en el que la ninja del pelo verde adoptará la forma de una sirena. La prueba consiste en llegar hasta lo más alto de la catarata, esquivando a los Oyakatas que caen de arriba. Si lo consigues obtendrás el poder Mermaid y Yae podrá bucear por lagos, ríos y urinarios. Regresa a Festival Village y sumérgete en el lago del pueblo. Bucea, sal por el otro extremo y encontrarás un gato y una tienda donde venden una vida extra. A menos de que estés muy pillado no la compres... ne-



cesitarás el dinero para más tarde. Dirige tus pasos a Mt. Fear, entra por la puerta del fondo y llegarás a Mutsu Shoreline. Sumerge a Yae en el lago, transfórmala en Sirena y bucea en busca del interruptor que abre la puerta de un nuevo mundo: Japan Sea Underwater. Coge la vida extra, el gato y ponte a nadar hasta alcanzar la puerta del submarino de los Peach Mountains Shoguns.



DAS BOOT: EL SUBMARINO. El interior del submarino no presenta muchos problemas. Siempre que estés en una pantalla con agua selecciona a Yae, transfórmala en sirena y bucea para encontrar la salida, gatos y comida. Por lo demás es idéntico a los otros palacios. En lo alto de la mesa gigante encon-







trarás la figura de Mr. Elly Fant (el mapa de la fase) y la de Mr Arrow (que señala la situación del jefe) en la pantalla de los cuencos gigantes de sopa. Tras la puerta del candado de oro encontrarás una nueva arma para Yae, el Bazooka, junto a una llave de plata. Dos pantallas después, en una fase con agua de color rojo, además del ascensor, verás una rampa con una pequeña puerta. Selecciona a Ebisumaru, hazle pequeño, crúzala y acabarás llegando a un diminuto pasillo enrejado en cuyo extremo descansa una vida extra. Regresa al ascensor y en la siguiente verás una larga pantalla que parece imposible de superar. Usa la cámara de fotos y harás visible a la vista la ruta de escape. Antes de seguirlo, entra en la puerta de tu derecha, y tras vencer a un cangrejo y sus compin-

ches, podrás añadir otra vida extra al marcador. Más adelante encontrarás otra habitación imposible... Flash de cámara y todo solucionado. Unas pocas pantallas más y llegarás a la cábina de mando del submarino y, tras mantener una charla con los malos, a un nuevo enfrentamiento contra otra bestia mecánica. Es hora de llamar a Impact. Tras recolectar energía y monedas destruyendo casas y barcos, deberás enfrentarte a The Charming Mermaid Thaisamba 2, el «andriode» con pololos. La técnica para acabar con él es la misma que con Wartime Kabuki Robot Kashiwagi.

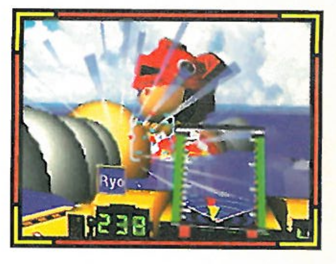


▶▶ ME VAN LOS PEPINOS.

Tanta historia para buscar la cuarta reliquia, y resulta que Baron

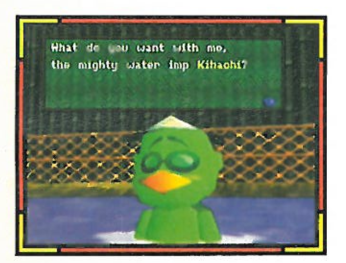






se la olvidó en algún punto de Zazen Town durante sus vacaciones. Graba la partida y vuelve a Zazen para investigar. Habla con Benkei el guardia para saber el paradero de la cuarta reliquia. Todo apunta a que puede estar en manos de un coleccionista llamado Kihachi, que vive en la charca del pasillo decorado con bambú que sirve para unir las dos partes de Zazen. Tras mantener una interesante conversación con él, este clónico anfibio de De Lucar estará dispuesto a cambiar la ansiada reliquia a cambio de su comida favorita. Para averiguar cuál es, dirígete a la segunda parte del pueblo y habla con el niño que está haciendo el asno sobre los arbustos. Este te dirá que lo que más le gusta a Kihachi es devorar un buen pepino, y que los mejores los cultiva el hijo del monje del

Golden Temple. Habla con el monje y éste te aclarará que su retoño está observando el fuego sagrado en Mt. Nyoigatake, al que curiosamente se accede por la puerta de al lado. Pero claro, para llegar hasta ahí es necesario poseer un supersalto, para lo cual debes acudir al Dojo de entrenamiento situado en Bizen, en la región de Chugoku. ¿Recuerdas la puerta con el candado de oro que no podías atravesar? Pues es ahí. Coge la llave de manos del monje y ponte en camino. La puerta a Chugoku está en la misma plaza, por lo que no tendrás que andar mucho. Selecciona a Sasuke y prepárate para el último subjuego. Este es bastante más sencillo que los anteriores y consiste únicamente en llegar a la









cima dentro del tiempo saltando de plataforma en plataforma. Si acabas la prueba con éxito obtendrás el poder mágico de Sasuke, Flying, con el que saldrá volando como si llevara un jetpack simplemente pulsando el botón C arriba. Regresa a la pantalla del puente con el niño de la hoja de «maría». Salta al agua, sigue el curso del canal y verás en una pantalla un hueco en el techo. Pon en práctica el poder Flying y conseguirás otro gato y unas monedas. Es el momento de visitar al hijo del monje en lo alto del Mt. Nyoigatake. Utiliza el poder Flying para llegar hasta él y compra uno de sus pepinos de calidad por la asequible cifra de 800 monedas, tras lo cual sólo te queda regresar a la charca de Kihachi para conseguir de sus manos la cuarta reliquia: Miracle Snow.

RUMBO A LAS ESTRELLAS. El final del juego está cada vez más cerca. Invoca al drágon mediante la flauta y elige como destino Festival Village. Encamínate a Mutsu, donde estaba situado el gran lago que servía de entrada a la fase del submarino, pero esta vez en lugar de entrar en el agua, continúa andando hasta otra puerta que da acceso a Ugo, al círculo de piedras. Sitúate en el altar del centro y prepárate para el viaje de tu vida, por cortesía del Dios Pemopemo (ojo, no hay vuelta atrás una vez iniciada la travesía). De golpe y porrazo aparecerás en Gorgeus Musical Castle, el hortera hogar de los Peach Mountains Shoguns. Como no tiene ninguna complicación, y ya







es hora de que hagas algo por tí mismo, pedazo de vago, omitimos cualquier tipo de información hasta el momento en que llegues a los jardines. Eso sí, te avisamos que por el camino podrías toparte con dos estatuas de gato, una vida extra (si ya llevas nueve no te servirá de nada) y deberás poner a prueba la habilidad de Ebisumaru para encoger de tamaño. En los jardines, además de unos Kinder Sorpresa que lanzan continuamente rosas con todas sus espinas, subsisten un hotel donde grabar la partida, varias tiendas (en una de ellas encontrarás a Omitsu) y un restaurante donde se oculta... ¡Wise Man! Si amigos, el creador de Sasuke, que todos creían muerto tras la explosión de su casa, reaparece para subir a nivel 3 las armas de Goemon y sus amigos.

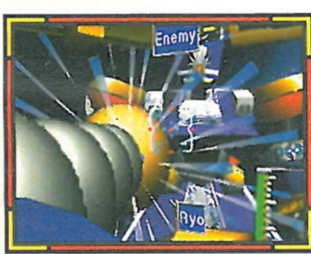


EL COMBATE FINAL. Tras hablar con Wise Man, es el momento de afrontar el combate final contra Spring Dancin'Breeze. Entra en el palacio y sube por cualquiera de las dos escaleras. Salta hacia el cuadro y serás teletransportado a una habitación secreta con un gato de oro y varias monedas. El resto del palacio no encierra demasiados secretos. Para coger la llave de plata, entra por la puerta de la izquierda y salta las plataformas móviles. Toma la puerta de enfrente y golpea el interruptor para hacer aparecer otra plataforma y usa el poder Flying de Sasuke para llegar a ella. Lo demás no te planteará ningún tipo de problemas (y sí algún gato que otro) hasta llegar a Peach Mountain Main Hall. Prepárate para asistir a un espectáculo musical sin precedentes en N64, cuyo punto culminante es el enfrentamiento contra Breeze, para lo cual deberás recurrir de nuevo a Impact. El gran problema es que ahora te esperan no uno, sino dos bestias mecánicas. Primero, The Great Peach Mountain Battleship Balberra, una gigantesca nave espacial con forma de melocotón que deberás destruir paso a paso (cañones, hojas, tallo y centro). Tras ella, el gran duelo: The Fairy Of Love & dreams D'Etoile. Usa como un loco la Chain Pipe, destruye los meteoritos que lanza, esquiva sus embestidas escudo en ristre, y acabarás con él en cuestión de minutos. Ahora sólo te queda sentarte, disfrutar del final y deleitarte con las nuevas melodías que podrás encontrar en el menú del juego.









TEKKEN Y TEKKEN 2



Todo el mundo sabrá a estas alturas cómo convertir a los subjefes finales del primer TEKKEN en caracteres seleccionables. Bastará con que les derrotes antes de enfrentarte a Heihachi y terminar el juego. Sin embargo, si quieres conseguir también a este último, será necesario terminarse el juego en menos de cinco minutos y sin hacer uso de las continuaciones. Lo más sencillo será que coloques las opciones en un solo round con 20 segundos de tiempo. Aún queda otro personaje oculto. Se trata de Devil Kazuya, uno de los más difíciles de conseguir, ya que tendrás que eliminar a las ocho oleadas de naves del GALAGA utilizando una continuación como mucho. Una vez hecho esto, ve a Arcade Mode y selecciona a Kazuya pulsando START.

TEKKEN 2 también guarda multitud de secretos. El más espectacular de todos es una modalidad oculta para luchar en una perspectiva en primera persona. Primero tendrás que obtener todos los personajes del juego, incluido el canguro. Este aparecerá si en el tercer combate, cuando tengas muy poca energía, consigues ganar el último round. Cuando aparezcan los 23 caracteres en el panel de selección podrás ejecutar el siguiente truco. Cada vez que elijas un luchador deberás mantener apretados L1 y L2 y después elige al personaje con cualquier botón. Cuando alcances los 25 personajes incluyendo a Alex/Roger y Devil/Angel, mientras escoges un personaje mantén pulsado SELECT y elige un caracter. Se convertirá en un ser con una cabeza enorme. Si vuelves a apretar SELECT de nuevo nada más haber ganado el personaje, será doblemente cabezón.



RAYMAN

CONTINUACIONES

Para conseguir 10 continues, lo que será de gran utilidad en este vasto juego, deberéis agotar los continues hasta que resten 3 o menos en el contador de la pantalla de continuación. Una vez aquí y con el despertador en marcha, ejecutad la siguiente combinación: ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA y finalmente tendréis en vuestro poder las 10 jugosas continuaciones. Si queréis conseguir que un pequeño monitor aparezca en la zona superior de la pantalla, mostrando todos los movimientos que ejecuta Rayman, seguid los estos pasos. Comenzad una partida y pausad el juego y, mientras mantenéis firmemente pulsado R2, introducid CIRCULO, CIRCULO, IZQUIERDA, CIRCULO, CIRCULO. Ya no tenéis excusa para sacar partido a este juego protagonizado por un clon de NEMESIS.



CRASH BANDICOOT

SUPERPASSWORD

Para obtener todas las gemas y llaves: TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, X, X, X, X.







PORSCHE CHALLENGE

TRUCOS A PORRILLO



Todas las combinaciones que te damos a continuación tienen que ser introducidas en el menú principal (opciones para 1 y 2 jugadores). Para que tu coche salte, pulsa CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO. Si quieres que todos los coches dancen por los aires pulsa ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO. También existe la posibilidad de hacer que tu coche se vuelva invisible con CUADRADO + CIRCULO, L2 + R2, CUADRADO + CIRCULO, L1 + R1, CUADRADO + CIRCULO. Los circuitos interactivos se activarán con la siguiente combinación: IZQUIERDA + CIRCULO, ABAJO + TRIANGULO, DERECHA + CUADRADO. Por último, puedes ver el juego con una nueva cámara pulsando CUADRADO + TRIANGULO + CIRCULO, L1, L2, R2, R1.



TOMB RAIDER

PASAR DE NIVEL



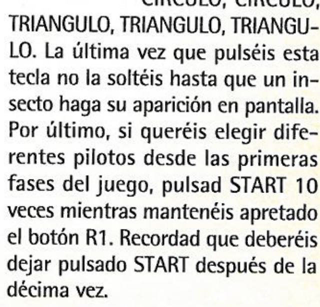
Durante el juego pulsa SELECT para acceder al inventario. Una vez en esta pantalla ejecuta la siguiente combinación: L2, R2, TRIANGULO, L1, L1, CIRCULO, R2, L2. Aprieta SELECT y accederás automáticamente al siguiente nivel del juego. De esta forma podrás cotemplar tranquilamente todas las excelentes intros con las que cuenta TOMB RAIDER y, de paso, conocer someramente aquellos niveles a los que aún no has podido llegar.

AIR COMBAT

JUEGO OCULTO

Mantén pulsados R1 y el botón del círculo cuando la pantalla de NOW LOADING con el pájaro está a punto de aparecer. Si aparece la pantalla del pájaro, habéis llegado tarde, deberéis intentarlo otra vez hasta que sea sustituida por una pantalla oscura con pequeños compact disc. Será en ésta donde debéis introducir los siguientes códigos. Con ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA aparecerá un pequeño dragón, el protagonista de DIG DUG. Empezad a jugar o retornad a la pantalla de presentación. En esta ocasión, en vez de la pantalla de LOADING os veréis dentro de un shoot'em up. Con L2 y R2 moveréis la nave. Con R1 accederéis a tres configuraciones de control diferentes. En la misma pantalla podéis introducir los códigos siguientes para vuestro beneplácito y algarabía. Empezar con un crédito de 999.999.900 os costará ser lo bastante rápidos como para realizar esta secuencia en la pantalla indicada anteriormente: ABAJO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, y CIRCULO + TRIANGULO dos veces. Después de la segunda vez tendréis que dejar los dos botones apretados hasta que aparezca un muñecote de DIG DUG llamado Pooka en una esquina de la pantalla. Si ahora visitáis la selección de aviones seréis testigos del milagro. Para elegir naves con distintos colores a los modelos originales del juego, haced lo siguiente: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, R1. Continuad pulsando R1 hasta que aparezca una nave en una esquina de la pantalla. El mismo truco pero para la opción de dos jugadores es el siguiente: IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO. La última vez que pulséis esta tecla no la soltéis hasta que un insecto haga su aparición en pantalla. Por último, si queréis elegir diferentes pilotos desde las primeras fases del juego, pulsad START 10 veces mientras mantenéis apretado el botón R1. Recordad que deberéis dejar pulsado START después de la décima vez.





JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA

CODIGOS IMPRESCINDIBLES





Durante el juego, aprieta START para pausar, mantén pulsado R2 e introduce cualquiera de las combinaciones siguientes para obtener una serie de jugosas ventajas: God Mode: ARRIBA, DERECHA, ABAJO, CUADRADO. Fat Mode: DERECHA, CUADRADO, CUADRADO, ABAJO. Shotgun infinito: DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, DERECHA. Los códigos que encontrarás a continuación deberán ser introducidos pulsando START para pausar el juego. En Die Hard, para obtener inmunidad, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO. La recortada y munición infinita, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, DERECHA. Para que los terroristas floten en el aire al dispararlos, ABAJO, CUADRADO, TRIANGULO, ABAJO. En Die Harder, puedes acceder a un editor del mapa pulsando DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO. Die Hard With a Vengeance también tienen sorpresas. Para conseguir 999 turbos: CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, ABAJO, ABAJO, X, X. Vidas infinitas, IZQUIERDA, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO, DERECHA. Para que coches y personas aumenten de tamaño: IZQUIERDA, TRIANGULO, DERECHA, ABAJO. Y si quieres que los coches floten en el aire: DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA, TRIANGULO, X, CUADRADO, ABAJO.



BUST A MOVE 2



EL FINAL

En la pantalla de presentación pulsa X, IZQUIERDA, DERECHA, X. Tendrás la oportunidad acceder a una nueva modalidad en la que aparece Another World. Esta dispone de diferentes escenarios basados en BUBBLE BOBBLE para las fases de BUST A MOVE 2.

DESTRUCTION DERBY 2

TODOS LOS CIRCUITOS



PSYGNOSIS también se ha dignado a incluir algunos secretillos en la segunda parte de DESTRUCTION DERBY. Para introducir estos nombres tienes que elegir la modalidad campeonato (Championship). Una vez aquí con MACSrPOO conseguirás acceder a todos y cada uno de los circuitos del juego. Para ello, una vez escrito el nombre, elige la modalidad de práctica y podrás disfrutar en los trazados que hasta ahora permanecían ocultos. Si introduces el nombre ToNyPaRk tendrás la oportunidad de ver la espectacular secuencia en FMV del final del juego y los créditos. Por último, poniendo CREDITZ! aparecerán una serie de caricaturas muy simpáticas de los programadores del juego.

WIPEOUT 2097

PHANTOM CLASS, TIEMPO Y ESCUDOS INFINITOS





En la pantalla de Setup mantén apretados L1+R1+SELECT, y sin soltarlos pulsa TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO. La clase Phantom aparecerá en la pantalla de Track/Class. Si lo que quieres es tener tiempo infinito, pausa el juego durante una carrera. Como antes, mientras aprietas L1+R1+SELECT, introduce esta secuencia: TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X. Desactiva la pausa y el tiempo dejará de ser un problema. El escudo infinito se consigue igual pero cambiando la combinación de botones por TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO. Vuelve a quitar la pausa del juego y ya está.



BATTLE ARENA TOHSHINDEN

JUGAR CON SHO



Ya está aquí, ya llegó, directo desde las entrañas del B.A. TOSHINDEN: ¡¡Sho!! Primero debéis introducir el código para escoger a Gaia. Si lo habéis olvidado, es el siguiente: Cuando las palabras de la pantalla de presentación aparecen por el borde de la pantalla, pulsad ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, BOTON CUADRADO. El texto se volverá rojo. Ahora situad el cursor sobre Eiji y con ARRIBA pulsado, elegidle. Sigamos, comenzad un combate con Gaia, con START pausad el juego para resetear y, de nuevo, mientras las opciones de la pantalla de presentación vuelan hacia su posición, introducid la siguiente secuencia: IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA y BOTON CUADRADO. Si las palabras se han tornado azules, acudid a la pantalla de selección de personaje y, con el cursor sobre Kayin, pulsad abajo y cualquier botón del pad. Sho se encontrará bajo vuestro control.

ADIDAS POWER SOCCER



DREAM TEAM

Si pulsas L2, R2, CUADRADO y X en la pantalla de opciones obtendrás el equipo de las estrellas de la liga, el imbatible Dream Team. Para cambiar las voces de los comentaristas masculinos por la cálida y agradable voz de una mujer, aprieta CIRCULO y CUADRADO simultáneamente en la opción Commentator de Arcade Mode.



SOVIET STRIKE



PASSWORDS

La dificultad intrínseca de un gran título como éste, tiene pocas soluciones... Bueno pero puede que a alguien le apetezca ver el principio de cada fase. Así que, ahí van, recuperados del archivo de SUPER JUEGOS.
FASE 2: GRANDTHEFT. FASE 3: GROZNEY. FASE 4: CHERNOBYL. FASE 5: CIVILWAR.

DESTRUCTION DERBY

CIRCUITO EXTRA



Los más avezados jugadores habrán podido comprobar que al terminar primero en la temporada pueden escoger un nuevo circuito. Este se encuentra situado junto a las ruinas de un monasterio e incluye un túnel. Para disfrutar de esta novedad no será necesario acabarse el juego, bastará con empezar en la modalidad Wreckin un campeonato (championship) con el nombre de REFLECT! Ahora ya podéis escoger el nuevo trazado en el modo práctica. También hay otros nombres que al ser introducidos os darán una recompensa. Por ejemplo, !DAMAGE! os proporcionará inmunidad y NPLAYERS os permitirá elegir el número de competidores después de elegir el circuito que más os guste. En la pantalla contra la piratería mantén pulsados L1, izquierda y círculo. El logo REFLECTIONS será sustituido por una foto de los programadores.

WIPEOUT

NUEVAS CLASES



Algunos habréis llegado a pensar que la Rapier Class es innaccesible. En la pantalla de PLAYER-OPTIONS, colocad el cursor en ONE PLAYER. Entonces mantened pulsados L2, R2, IZQUIERDA, START Y SELECT. Ahora pulsad X y por fin podréis entrar en la modalidad de los campeones. El circuito secreto de FIRESTAR también es accesible sin tener que terminar todos los demás, como un premio. De nuevo en la pantalla de PLAYER OPTIONS, con el cursor en PLAYER ONE, mantened pulsados R1, L1, DERECHA, START, CUADRADO y CIRCULO. Pulsad X y en cualquiera de las dos modalidades, Venom o Rapier Class, si entráis en Single Race comprobaréis que ha aparecido el nuevo trazado.



EDICIONES REUNIDAS S. A.

GRUPO ZETA